

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო
უნივერსიტეტი

ია ასათიანი

ონლაინ ვიდეოთამაშების ეფექტების გავლენა მოზარდებზე

სოციალურ და პოლიტიკურ მეცნიერებათა ფაკულტეტი

ნაშრომი მომზადებულია მასკომუნიკაციისა და მედიის კვლევების
მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად

ხელმძღვანელი: თსუ-ის პროფესორი დალი ოსეფაშვილი

თანახელმძღვანელი: ეკატერინე ბასილაია

თბილისი

2017წ.

ანოტაცია

წინამდებარე ნაშრომი წარმოადგენს ვიდეოთამაშების გავლენის კვლევას, როგორც მედია ეფექტს. გენდერული ასპექტების გათვალისწინებით. მედია მკვლევარები ხშირად საუბრობენ ვიდეოთამაშების პოზიტიურ და ნეგატიურ ეფექტებზე, სწორედ ამის კვლევაა წარმოდგენილი, სიღრმისეული ინტერვიუს, შემთხვევათა ანალიზის (case study), გამოყენების და დაკმაყოფილების თეორიის (Uses and Gratifications Theory) დახმარებით.

აღსანიშნავია, რომ მოცემული კვლევა პირველია საქართველოში, რომელიც შეისწავლის ვიდეოთამაშების გავლენას გენდერულ ჭრილში. კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ კომპიუტერულ თამაშებს ნამდვილად დიდი გავლენა აქვს საზოგადოების არასრულწლოვან მოქალაქეებზე და მათი ქცევის ჩამოყალიბებაზე, როგორც პოზიტიური, ისე ნეგატიური კუთხით. თამაშების უმრავლესობა დატვირთულია ძალადობის ამსახველი კადრებით და ძალადობის პროპაგანდასაც ეწევა. თამაშები, რომლებიც ყველაზე გაყიდვადი და მოთხოვნადია, სწორედ „ზომბების“ მკვლელობას, მისიების შესრულებას, მარცვას, მანქანების რბოლას, სამხედრო და სუპერგმირების მისიების შესრულებას უკავშირდება, სადაც ისევ ძალადობას ვუბრუნდებით.

ჩატარებულმა კვლევამ დაადასტურა ჩვენი ჰიპოთეზა, გენდერის კუთხით ვიდეოთამაშების ეფექტებს სხვაობა არ აქვს, ერთი და იგივე თამაში მოთამაშე გოგოზე და ბიჭზე მსგავს ეფექტებს ახდენს. სხვაობა მხოლოდ მოთამაშეთა (გოგოების და ბიჭების) რაოდენობაშია. დღევანდელი მონაცემებით¹ მსოფლიოში უფრო მეტი ბიჭი თამაშობს ვიდრე გოგო.

კვლევის სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენს მოსწავლეები და სტუდენტები 9-დან 19 წლამდე. კვლევის პერიოდში ოცდაათ გეიმერ მოზარდთან ჩატარდა სიღრმისეული ინტერვიუ, მათგან ორი მონაწილე, გოგო და ბიჭი, გარკვეული კრიტერიუმების დაკმაყოფილების

¹ Lofgren, K. (2017, April 5th). *www.bigfishgames.com*. Retrieved May 19, 2017, from 2017 Video Game Trends and Statistics: <https://goo.gl/5igrmS>

შედეგად, შეირჩა შემთხვევათა ანალიზისთვის, რომლებზეც 2 კვირის განმავლობაში მიმდინარეობდა დაკვირვება.

ასევე შევადგინეთ კითხვარი, საზოგადოების აზრისა და განწყობების საკვლევად, რომლითაც გავარკვეეთ საზოგადოების დამოკიდებულება ქალებისა და მამაკაცების, გოგონებისა და ბიჭების მიერ ვიდეოთამაშების მოხმარებასა და ეფექტებზე.

საკვანძო სიტყვები: ვიდეოთამაშების გავლენა, გენდერული განსხვავება, აგრესია, ვიდეოთამაშების გავლენა გოგონებში, ვიდეოთამაშების გავლენა მოზარდებში.

Annotation

The Master's work presents the influence of video games as a media effect o through a genderlense.

Media researchers often talk about the positive and negative effects of video games, which we have examined with a case study, in-depth interview and the Uses and Gratifications Theory.

It should be noted that the influence of video games in Georgia is not studied in the gender context and this is the first study with such focus.

The study revealed that computer games have great influence on under-age citizens and their behavior in both, positive and negative aspects. The majority of video games are loaded with violence and promotes violence. The games that are best sellers are about the killing of zombies, execution of missions, robbery, car racing, military and superheroes missions, where we return to violence.

The issue confirmed our hypothesis, that the effect of video games is the same for both genders. The influence on the boy and on the girl is the same.. According to the current data, (2017.07) more boys are play video games than girls, across the universe.

The target groups of this research are the students between the aeges of 9 and 19 years. In the study period, we had an in-depth interview with 30 teenagers, after which data were analyzed. Also, we compiled a questionnaire, which we used to understand the public opinion about the effects of the video games in the gender context. We also studied the two participants who have been selected by certain criteria.

Key words: video games, influence of video games, gender differences, aggression, the influence of video games in girls, the influence of video games in under-age.

სარჩევი

ანოტაცია.....	2
ANNOTATION.....	4
ტერმინების განმარტება:.....	6
შესავალი.....	8
თავი 1. ლიტერატურის მიმოხილვა.....	11
1.1 თეორიული ჩარჩო.....	18
თავი 2. კვლევის დიზაინი.....	21
2.1 კვლევის მიზანი	21
2.2 საკვლევო კითხვები	22
2.3 კვლევის აქტუალობა.....	22
2.4 კვლევის ჰიპოთეზა	24
2.5 კვლევის მონაწილეები:.....	24
2.6 კვლევის მეთოდოლოგია	26
2.7 შემთხვევათა ანალიზი (CASE STUDY).....	26
2.8 სიღრმისეული ინტერვიუ	27
თავი 3 . კვლევის ძირითადი შედეგები	30
3.1 ვიდეოთამაშები.....	30
3.2 თვისებრივი კვლევის შედეგები	31
3.3 სიღრმისეული ინტერვიუს შეჯამება	40
3.4 შემთხვევათა ანალიზი - CASE STUDY	42
3.5 შემთხვევათა ანალიზის ძირითადი მიგნებების შეჯამება	48
3.6 რაოდენობრივი კვლევის შედეგები საზოგადოების აზრის დასადგენად:.....	49
3.7 რაოდენობრივი კვლევის შეჯამება.....	54
დასკვნა.....	56
მიგნებები.....	58
რეკომენდაციები:.....	59
გამოყენებული ლიტერატურა.....	63
დანართი # 1	67

ტერმინების განმარტება:

ვიდეოთამაში² - ელექტრონული თამაში, რომელიც ადამიანთან ინტერაქციულ კავშირს ითვალისწინებს. სიტყვა **ვიდეო** გულისხმობს ელექტრონულ-სხივებიან მოწყობილობას, რომელშიც შედის გამოსახულების ამსახველი ნებისმიერი მოწყობილობა, რომელსაც შეუძლია 2 ან 3 განზომილებიანი გამოსახულებას გადმოცემა.

Esport- სპორტის ახალი სახეობა, ელექტრონული სპორტი, კიბერ შეჯიბრი, კიბერსპორტი. მასში მონაწილეობას იღებს ჯგუფები ან პროფესიონალი მოთამაშეები, გამარჯვებულისათვის კი დაწესებულია ფულადი ჯილდო. ის მოიცავს დისციპლინებს, და რომ მოხვდეს თამაშში ამ სპორტის სახეობაში უნდა გაიაროს კვალიფიკაცია, ასევე გუნდებმაც, რომლებიც თამაშობენ.

ქსელი³ - იგივე ინტერნეტი. მსოფლიო საინფორმაციო კომპიუტერული ქსელი, რომელიც წარმოადგენს რეგიონალური კომპიუტერული ქსელებისა და კომპიუტერების სიმრავლის გაერთიანებას, მათ შორის ინფორმაციის გაცვლა ხორციელდება სატელეკომუნიკაციო საშუალებებით.

სერვერი⁴- ქსელში გაერთიანებული კომპიუტერების საერთო მომსახურეობას და ემსახურება რესურსების გამოყენებას ინტენეტში. ტერმინი სერვერი ხშირად იხმარება კომპიუტერის მიმართ, მაგრამ ამავე დროს იგი შეიძლება ვიხმაროთ კომპიუტერში მომუშავე პროგრამისათვისაც.

² Dictionary/ლექსიკონი. (n.d.). (ბოლო ნახვა 2017 წლის 19 მაისი) მოპოვებული <http://www.dictionary.com/browse/video-game>-დან

³ *სამოქალაქო განათების ლექსიკონი*. (2017 წლის 5 მაისი). მოპოვებული www.nplg.gov.ge: <https://goo.gl/yMvtj8>-დან

⁴ *სამოქალაქო განათლების ლექსიკონი*. (2017 წლის 5 მაისი). მოპოვებული <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=5&t=17576>-დან

ბანი⁵- შეზღუდვა, კანონგარეშედ გამოცხადება. ინტერნეტში მომხმარებლის კონტროლისთვის მიღებული ერთ–ერთი საშუალებაა. როგორც წესი, ბანი წარმოადგენს მომხმარებლისათვის რომელიმე უფლების ჩამორთმევას ან შეზღუდვას. იგივე ბლოკის დადება.

ექაუნტი⁶-შენი გვერდი/პროფილი, სადაც მოცემულია პირადი ინფორმაცია, შენი გმირი და ნივთები რაც გაქვს.ასევე, ექაუნტი არის ადგილი, საიდანაც შეგიძლია შეცვალო და შენზე მოირგო ყველა შენთვის საჭირო დეტალი.

გეიმერი⁷ - კომპიუტერული თამაშების პროფესინალი მოთამაშე

MMO⁸- მრავალმოთამაშიანი ქსელური თამაში

⁵ *Ban definition.* (2017 წლის 9 მაისი). მოპოვებული [www.merriam-webster.com: https://www.merriam-webster.com/dictionary/ban](https://www.merriam-webster.com/dictionary/ban)-დან

⁶ *სამოქალაქო განათლების ლექსიკონი.* (2017 წლის 5 მაისი). მოპოვებული <http://www.nplg.gov.ge/saskolo/index.php?a=term&d=45&t=5623>-დან

⁷ *სამოქალაქო განათლების ლექსიკონი.* (2017 წლის 9 მაისი). მოპოვებული <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=14&t=50610>-დან

⁸ *Dictionary/ლექსიკონი (n.d.).* (ბოლო ნახვა, 2017 წლის 19), მოპოვებული <http://www.dictionary.com/browse/mmo?s=ts>-დან

შესავალი

დიდი ხანია მკვლევართა უმრავლესობა თანხმდება, რომ აგრესიული, ძალადობრივი ქცევის გამომწვევი უამრავი ფაქტორი არსებობს. ეს შესაძლოა იყოს მტრულ სამეზობლოში, უბანში ან სკოლაში არსებული გარემო, ძალადობის მსხვერპლობა ან ოჯახში ძალადობის ცქერა და, რა თქმა უნდა, მედია მის ყველა გამოვლინებაში. სწორედ რომ ერთ-ერთ მთავარ მიზეზად უამრავი მკვლევარი თუ ფსიქოლოგი მედიასა და მის ეფექტებს მიიჩნევს ძალადობრივი ქცევის დასწავლასა და განვითარებაში. რა თქმა უნდა, ეს არ ნიშნავს, რომ ყველა ვინც მსგავს გარემოში იზრდება აუცილებლად აგრესიულ ქცევას გამოავლენს, თუმცა ეს ყველაფერი ზრდის შესაძლებლობას. ძალადობრივი ვიდეოთამაშების შემდეგ ადამიანების შფოთვის დონე იზრდება, რაც აგრესიული ქცევის გამოვლინების ხელის შემწყობი ფაქტორია. თუ მოზარდი ან ზრდასრული ხშირად თამაშობს ისეთ ვიდეოთამაშებს, სადაც მეორე ადამიანის მოკვლა უწევს, ეს კიდევ უფრო ზრდის აგრესიული ქცევის გამოვლინების პროცენტულობას.

საზოგადოებაში ხშირად საუბრობენ ვიდეოთამაშების გავლენაზე. განსაკუთრებული ყურადღების ცენტრში ხვდება თამაშების ნეგატიური გავლენა. ხშირად გვსმენია, რომ ბავშვებს ბავშვობა არ აქვთ, რადგან ისინი აღარ გარბიან ეზოში ბურთის თუ დამალობანას სათამაშოდ და ყოველ თავისუფალ წუთს კომპიუტერთან სოციალურ ქსელში ან ვიდეოთამაშებში ატარებენ. საზოგადოების ნაწილის აზრით, ამდენი ძალადობა, რაც თამაშებში გვხვდება ბავშვებსაც პოტენციურ მოძალადეებად აქცევს, ზოგიც მასზე დამოკიდებულ ბავშვებზე და „წართმეულ ბავშვობაზე“ საუბრობს.

21-ე საუკუნეში, სათამაშო ბიზნესი ერთ-ერთი ყველაზე მომგებიანი ბიზნესია. მისი შემოსავალი წლიურად 100 მილიარდ ამერიკულ დოლარს აჭარბებს, რაც თავის მხრივ მიგვანიშნებს, თუ რამდენი ადამიანი იყენებს ვიდეოთამაშებს. დროთა განმავლობაში და ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად, ის პირველ გასართობ მედია აქტივობად იქცა და საჭირო გახდა მისი შესაძლო ნეგატიური თუ პოზიტიური ზეგავლენების შესწავლა.

ითამაშო ვიდეოთამაშები, ეს უკვე მიღებული პრაქტიკაა მსოფლიოში. მათ თამაშობს ყველა ასაკის ადამიანი, ბავშვი, მოზარდი თუ ზრდასრული. ერთი მხრივ, ამას ხელი შეუწყო ტექნოლოგიების განვითარებამ, თამაშების მრავალფეროვნებამ და ინტერნეტის ხელმისაწვდომობამ. ამ ყველაფერს ემატება თამაშის გრაფიკები, რომლებიც დღითიდღე უფრო და უფრო ემსგავსება რეალობას. განსაკუთრებით რთულია ეს ბავშვებსა და მოზარდებში, რადგან კვლევების თანახმად, ისინი იმაზე მეტ დროს ატარებენ ეკრანთან, (ი.გ. კომპიუტერი, სმარტფონი, ტელევიზორი, პლანშეტი) ვიდრე ყველაფერ დანარჩენთან, ეს ეხება სკოლას, ბაღს თუ სწავლას. საშუალოდ მოზარდები 8 დან 18 წლამდე კვირაში 52 საათსა და 6 წუთს უთმობენ ციფრულ ტექნოლოგიებს, დღეში 7 საათსა და 38 წუთს (Rideout, et. al 2010, 2-7)⁹. Gunter, თავის ნაშრომში ამ ტექნოლოგიებთან მიჯაჭვულობას დამოკიდებულებას ადარებს და მას ისეთივე სახიფათოდ მიიჩნევს, როგორც ნარკოტიკზე დამოკიდებულებას (Gunter, გუნტერი, 1998. 18)¹⁰.

დიდი ხნის განმავლობაში, ვიდეოთამაშები მიიჩნეოდა კაცების დომინანტურ მედია აქტივობად. ამაზე მიაჩნებოდა მთავარი გმირები, ქალი გმირების მეორე ხარისხოვნება და ჩაცმულობა, მარკეტინგი თუ რეკლამები, ტერმინებიც კი. კვლევებში ხშირად აღნიშნავენ, რომ ეს თამაშები გენდერული როლების ჩამოყალიბებასაც უწყობს ხელს და ქალების დისკრიმინაციას ეწევა. (Behm, et. al 2009)¹¹ აქ ქალები „უმრავლეს“ შემთხვევაში ჯილდოდ ან დაუცველ არსებებად გვევლინებიან, რაც მკვლევარების აზრით სტერეოტიპების გამყარებასაც ახდენს. კვლევის თანახმად, თამაშები კიდევ ერთ დიდ სტერეოტიპს ამყარებს, რომელიც კაცების უკეთესი თამაშის უნარებს ეხება. ლეავიტი, შინი და რატანი (Leavitt, et. al 2016) დააკვირდნენ 10 000 გეიმერის პროფაილს ამერიკასა და ჩინეთში, მათ დაამტკიცეს, რომ კაცები უკეთ არ თამაშობენ და ეს

⁹ Rideout, et. al (2010). GENERATION M2, Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. *A Kaiser Family Foundation Study*, 2-14.

¹⁰ Gunter, B. (1998.). The effects of video games on children. *sheffield academic press*, 8-18.

¹¹ Behm, et. al (01.08.2009). The Effects of the Sexualization of Female VideoGame Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *www.academia.edu*, <https://goo.gl/C1i3SM>.

მხოლოდ სტერეოტიპული გადმონაშთია, რადგან ადრე ქალები ნაკლებად იყვნენ ამ სფეროში(Leavitt, et. al 2016. 312-314)¹².

ამ თემით დაინტერესებული მკვლევარები, კიდევ ერთ საინტერესო ფაქტს აღნიშნავენ. მათი აზრით, ვიდეოთამაშებმა შეცვალეს ახალგაზრდების ცხოვრების სტილი. თამაშს მიჩვეულ ახალგაზრდებს იმედი აქვთ ყველაფრის ხელახლა დაწყების, რაშიც მათ სამსახურებისა და სოციალური ცხოვრების ფასის გადახდა უწევთ. (Tsukayama, 2016)¹³ ისინი ასევე ხსნიან, რომ თამაშებში გაჭედვის ან არასწორი ქმედების შემდეგ შეუძლიათ გადატვირთონ ან ხელახლა დაიწყონ მისიის შესრულება, ამ ქმედების მსგავსი მოდელი კი უკვე აისახება ახალგაზრდების აზროვნებასა და ქცევებშიც, რასაც რამდენიმე ქორწინება, სამსახურის ხშირი ცვლაც ადასტურებს.

ვიდეოთამაშების პოზიტიური ეფექტების განხილვისას მკვლევარები ამბობენ, რომ ის ადამიანი, ვინც თამაშობს თავს გაცილებით ბედნიერად გრძნობს და დეპრესიისგანაც კი გამოდის.(Collins & Cox -2014. 654-662)¹⁴ ასევე აღნიშნავენ, რომ ეს ეხმარება ადამიანებს რელაქსაციასა და ყოველდღიური პრობლემებისგან გაქცევაში. მკვლევარები ურჩევენ კიდევ ფსიქოლოგებს, რომ დეპრესიისკენ მიდრეკილ და ფსიქიკური ჯანმრთელობის პრობლემების მქონე ადამიანებს ვიდეოთამაშების თერაპიით უმკურნალონ. (Russoniello, et. al 2009, 53-66)¹⁵. ლორენსი, ლინდერბერგი და კუპიც ადასტურებენ, რომ მოთამაშეებს უკეთესი მოტორული უნარები აქვთ, ხდებიან

გუნდური მოთამაშეები, უფრო განვითარებული კოორდინაციის უნარი და სწრაფი თვალის და ხელის რეაქციებიც აქვთ(Kühn et. al, 2013) ¹⁶.

¹² Leavitt, et. al (18.05. 2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Computer-Mediated Communication*, 312-329.

¹³ TSUKAYAMA, H. (2016.05.21). INTERNET ADDICTION IS COSTING YOUNG PEOPLE THEIR JOBS AND SOCIAL LIVES. *Washington Post*.

¹⁴ Collins & Cox. (2014). Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery? *International Journal of Human-Computer Studies*, pp 654-662.

¹⁵ Russoniello, et. al (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, pp 53-66.

¹⁶ S Kühn, et. al, Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game, *Molecular Psychiatry*, 2013, DOI: 10.1038/mp.2013.120

თავი 1. ლიტერატურის მიმოხილვა

ბანდურამ შეიმუშავა მოდელირების თეორია. ამ თეორიის თანახმად, ადამიანები ყოველდღიურ ცხოვრებაში მუდმივად სწავლობენ გარემოს და სხვა ადამიანების დაკვირვებით სწავლობენ ქცევის მოდელებს (ხეჩუაშვილი, 2003).¹⁷ ადამიანის ცოდნის ნახევარზე მეტი ის არის, რაც მას ესმის ან ხედავს, განსაკუთრებით ბავშვებში. ისინი ძალიან ხშირად იმეორებენ იმ ქცევებს, რასაც მედიაში თუ ქუჩაში ხედავენ. სწორედ ამიტომ, ბანდურამ გადაწყვიტა ჩაეტარებინა ექსპერიმენტი, რომელიც შეისწავლიდა, სხვა ინდივიდების მოქმედებაზე დაკვირვებით, მოქმედების შესწავლის პროცესს. ერთ-ერთი ექსპერიმენტი, რომელიც მან ჩაატარა ბავშვებს და მათ აგრესიულ ქცევას ეხება. ამ ექსპერიმენტში ბავშვების ერთი ჯგუფი აკვირდებოდა მოზრდილი ადამიანის ძალადობრივ ქცევას თოჯინის მიმართ, მეორე ნაკადი კი აკვირდებოდა ზრდასრული ადამიანის არააგრესიულ ქცევას თოჯინის მიმართ. ექსპერიმენტის შემდეგ ეტაპზე, დააკვირდნენ ბავშვების ქცევას. აღმოჩნდა, რომ მათ, ვინც უყურა ძალადობრივ ქმედებებს, თავადაც გადმოიღეს ქცევის ეს მოდელი თოჯინასთან ურთიერთობაში, ხოლო მათ ვინც არ უყურა ძალადობის შემცველ კადრებს, ნაკლები აგრესია ჰქონდათ თოჯინის მიმართ. ამით ბანდურამ დაამტკიცა ძალადობრივი ქცევის დასწავლის არსებობა და ისიც, რომ მედიას უდიდესი გავლენა აქვს ადამიანის, განსაკუთრებით მოზარდისა და ბავშვის ქცევის მოდელის ჩამოყალიბებაში. მედიის ერთ-ერთი სახეობა კი, ვიდეოთამაშებია. მათ ისტორიაში უამრავი კვლევა არსებობს იმის შესახებ, თუ რა ტიპის გავლენას ახდენს ის მოზარდზე, რომელთა ბუნება და ქცევის მოდელი ახლა ყალიბდება. მკვლევარები საუბრობენ აგრესიულობის და შფოთვის დონის მატებასა და ბავშვების გონებრივი შესაძლებლობების გაუმჯობესებაზეც. თუმცა, კვლევების უმრავლესობა, ისივე როგორც მშობლების, მის ნეგატიურ და არც თუ ისე სასიამოვნო შედეგებსა და ეფექტებზე ამახვილებენ ყურადღებას (Perron, et. al 2016).¹⁸

¹⁷ ხეჩუაშვილი, ლ. (2003). *პიროვნება: შესავალი პიროვნების ფსიქოლოგიაში*. თბილისი.

¹⁸ Perron, et. al (2016). *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. Jefferson: McFarland & Company.

ზოგიერთმა ქვეყანამ შემოიღო რეგულაციები ამ პრობლემასთან საბრძოლველად. მაგ: ნორვეგიამ აკრძალა ძალადობის შემცველი ვიდეოთამაშების გაყიდვა და ისინი გაყიდვიდან საერთოდ ამოიღო (Nielsen, et. al 2016. 167)¹⁹. ამის მიზეზი ორმაგი ტერაქტი იყო, რომელიც გეიმერმა ანდერს ბრეივიკმა ჩაიდინა და 77 ადამიანი მოკლა. მან ტერაქტი ისე განახორციელა და ისე მოემზადა ამ ყველაფრისთვის, როგორც ეს მის საყვარელ თამაშებში იყო. World of Warcraft, Call of Duty 4: Modern Warfare.

ამერიკაში, ამერიკის პედიატრთა ასოციაციამ, 2 წლამდე ბავშვისთვის კომპიუტერთან ყველა შეხება აკრძალა, დანარჩენი ასაკის ბავშვებს კი საათობრივი ზღვარი დაუდგინა რა დროის გატარება შეუძლიათ კომპიუტერთან და ციფრულ თამაშებთან.²⁰ ეს ყველაფერი კი საგანგაშო ციფრებმა და შედეგებმა გამოიწვია. კვლევებმა, აჩვენეს, რომ ახალგაზრდები (18-23) კომპიუტერსა და სმარტფონებს ყველაზე მეტ დროს უთმობდნენ და ეს საშუალოდ 51-53 საათი არის კვირაში, 18 წლამდე ბავშვები კი კვირაში საშუალოდ 52 საათს ატარებენ კომპიუტერთან (Rideout, et. al 2010. 2-14)²¹.

იაპონიასა და ჩინეთში, სპეციალური სამკურნალო ცენტრები გახსნეს, სადაც მშობლებს ვიდეოთამაშებზე დამოკიდებული შვილები მიჰყავთ. ცენტრში მკურნალობა 20 000\$ ჯდება და მოზარდებს ასწავლიან წესრიგის დაცვას, არ აძლევენ ვიდეოთამაშების თამაშის საშუალებას და ისეთ განრიგში აცხოვრებენ, როგორც ჯარისკაცებს.

უკრაინაში ტელეკომპანია СТБ-ზე არსებობს გადაცემა „ Дорогая, мы убиваем детей“²² სადაც რთულ ბავშვებსა და მშობლებს ფსიქოლოგების დახმარებით და ცხოვრების სტილის შეცვლით, აჩვენებენ მანერ ჩვევებს, მათ შორის გეიმერი ბავშვებიც ხვდება, რომლებსაც ემოციებისა და აგრესიის კონტროლი უჭირთ. უკრაინის ერთ-ერთ ქალაქში, 12 წლის გოგონა კომპიუტერულ თამაშებს უთმობდა დღის უმეტეს ნაწილს, მას

¹⁹ Nielsen, et. al (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New-York: Routledge.

²⁰ Psychiatry, A. A. (2009). children and Video Games: Playing with Violence. www.health.harvard.edu.

²¹ Rideout, et. al (2010). GENERATION M2, Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. *A Kaiser Family Foundation Study*, 2-14.

²² <https://youtu.be/99yP-go53ww> (ბოლო ნახვა 2017 წლის 11 ივნისი)

ავიწყდებოდა ჭამა და სწავლა. როგორც კი თხოვდნენ ამდგარიყო კომპიუტერიდან, ის მოძალადე და აგრესიული ხდებოდა, სცემდა ძმას, უხეშად ექცეოდა მშობლებს და კრუნჩხვებშიც ვარდებოდა. პრობლემა იმდენად რთული იყო, რომ მის მოგვარებაზე რამდენიმე ფსიქოლოგი ერთდროულად მუშაობდა, 12 წლის გოგონას კი ანორექსია და უამრავი ჯანმრთელობის პრობლემა ჰქონდა.

ამავე შოუში იყო 13 წლის ბიჭი,²³ რომელიც ვიდეოთამაშებში ნანახს უმცროს ძმასთან მიმართებაში იმეორებდა. პანიკაში ვარდებოდა, ყვიროდა როდესაც კომპიუტერს უთიშავდნენ და დედას შეურაცხყოფასაც აყენებდა, როდესაც აიძულებდნენ კომპიუტერს მოშორებოდა.

ამერიკაში, ორმა მოსწავლემ, თამაშის დასრულების შემდეგ გადაწყვიტეს ეს რეალობაში გადმოეტანათ, სკოლაში იარაღი შეიტანეს დახოცეს საკუთარი კლასელები და მასწავლებელი, შედეგი - მოსწავლეები პოლიციის მიერ იყვნენ განეიტრალებული.

გერმანიაში, 14 წლის ბიჭმა თავი მოიკლა, მას შემდეგ, რაც ონლაინ თამაშის ადმინმა მას „ბანი“ დაადო და თამაშის უფლება აღარ მისცა.

ეს მცირეოდენი ჩამონათვალია, იმ გრძელი და შემამფოთებელი სიისა, როდესაც ვიდეოთამაშები დაეხმარნენ მოზარდებს ძალადობრივი ქცევის განხორციელებაში.

ფსიქოლოგები და მკვლევარები, განსაკუთრებით სკოლის ფსიქოლოგები, ხშირად საუბრობენ იმ ფენომენზე, რომელსაც ვიდეოთამაშების რეალობაში გადმოტანა ჰქვია (Perron, et. al, 2016)²⁴. ისინი მიიჩნევენ, რომ ძალადობის ამსახველი თამაშები ბავშვებს არასწორ რეალობას აჩვენებს და ისინიც ამ რეალობას „უბრძოლველად“ იღებენ. სწორედ ამიტომ, ისევე ექცევიან კლასელებს, როგორც თამაშებში.

²³ <https://youtu.be/99yP-go53ww> (ბოლო ნახვა 2017 წლის 11 ივნისი)

²⁴ Bernard Perron, et. al (2016). *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. Jefferson: McFarland & Company.
Gunter, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked*. England: Sheffield Academic Press, ltd.

Netzley, et. al (2014). *How Do Video Games Affect Society?* ReferencePoint Press, Incorporated.

ერთ-ერთ სკოლაში 8 წლის ბავშვმა თავის კლასელს სკამი ესროლა და ფეხი მოტეხა, როდესაც მას ჰკითხეს, რატომ მოიქცა ასე და შეეცოდა თუ არა დაზარალებული მან უპასუხა, „არაუშავს, ერთ სიცოცხლეს დაზარჯავს და შეუხორცდებო“.

ფსიქოლოგების ნაწილი, სწორედ ამ კუთხით განიხილავს ვიდეოთამაშებსაც. მათი აზრით, ბავშვი, რომელიც დღეში რამდენიმე საათს ატარებს ვიდეოთამაშებთან, მით უმეტეს, რომ ყველაზე გაყიდვადი და პოპულარული თამაშები მკვლელობასა და მისიების შესრულებას უკავშირდება, სწავლობს ძალადობას, ადვილად ღიზიანდება, ხდება უფრო აგრესიული, იმატებს შფოთვის დონე და ასევე შემდგომში უჭირს სოციალურ ინტეგრაცია, რადგან მისი ცხოვრების დიდი ნაწილი ვირტუალურ სამყაროს უკავშირდება.²⁵ (Silvern Steven 2017) ისინი ასევე ავითარებენ აზრს, რომ ხშირად ბავშვები და მოზარდები კარგავენ რეალობის შეგრძნებას და ვეღარ არჩევენ, სად იწყება რეალობა და სრულდება ვირტუალური სამყარო. საბოლოო ჯამში კი, ვიდეოთამაშები ხელს უშლის მათ განვითარებას. ნაწილობრივ ამავე მოსაზრებას ავრცელებს როვანი თავის ნაშრომში (Rowan, 2015წ.)²⁶ „ბავშვის განვითარება ეფუძნება მოძრაობას, შეხებას, ადამიანებთან ურთიერთობას“ ეს კი ვიდეოთამაშების ხშირ მოხმარებას მინიმუმამდე დაჰყავს. განვითარების ფსიქოლოგები ასევე აღნიშნავენ ბავშვის ბუნებასთან ურთიერთობის დადებით გავლენებს. ისინი ამბობენ, რომ მოძრაობა მოზარდს მოტორულ კორდინაციას უყალიბებს, შეხება თვითრეგულაციასა და სასწავლო უნარების ჩამოყალიბებაში ეხმარება. ეს ყველაფერი კი აუცილებელია სასკოლო ასაკისათვის და მომავალი ცხოვრებისთვის. კომპიუტერს მიჯაჭვული ბავშვი კი ამ ყველაფერს არ აკეთებს და პირიქით, სიტუაციას იმძიმებს კიდევ. მას დიდი ალბათობით „ციფრული დემენცია“ ემართება, რაც ყურადღების დეფიციტს, სწავლის პროცესში სირთულეების შექმნას და დასწავლის პრობლემებს ნიშნავს (Spitzer. 2012, 7)²⁷.

კარნეგიმ, ანდერსონმა და ბუშმანმა (Anderson and Bushman. ანდერსონი და ბრუშმანი, 2007, 489-496) ექსპერიმენტულად შეისწავლეს ძალადობის ამსახველი ვიდეოთამაშების

²⁵ Silvern Steven, et. al (2017.05.10). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. Pg.5-8.

²⁶ Rowan. (2015).

²⁷ Spitzer M. (2012). Digitale demenz. München: Droemer, 7

ეფექტი ფიზიოლოგიურ დესენსიტიურობაზე²⁸. ამ კვლევამ აჩვენა, რომ ძალადობის ამსახველი ვიდეო თუ ვიდეოთამაშები ხელს უწყობს აგრესიული ფიქრების ჩამოყალიბებას, იწვევს განრისხების შეგრძნებას, ფსიქოლოგიურ აღზნებას, აგრესიული ქცევის მატებას. ამავე აზრს ადასტურებენ მკვლევარები სილვერნი და ვილიამსონი. (Silvern, et. al სილვენი, სა სხვ. 2010. 5-10)²⁹ თავიანთ წიგნში ისინი საუბრობენ 21-ე საუკუნის ფენომენზე, ვიდეოთამაშების ნეგატიურ გავლენაზე, რომელიც ბავშვებში ძალადობის სურვილს აღვიძებს. მათ ჩაატარეს კვლევა, რომელშიც 4-6 წლამდე 28 ბავშვმა მიიღო მონაწილეობა. ბავშვების არჩევა მოხდა შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით. მათ ნაწილს აყურებინეს სატელევიზო მულტფილმი ძალადობის კადრებით, ხოლო ნაწილს ათამაშეს თამაში “Space Invaders“, რის შემდეგაც მათ ქმედებებს დააკვირდნენ. ისინი დარწმუნდნენ, რომ ბავშვები, რომლებმაც უყურეს ძალადობის ამსახველ მულტფილმს და ბავშვები, რომლებმაც ითამაშეს „დაუნდობელი“ თამაშები, მიდრეკილი იყვნენ მეტი ძალადობრივი ქმედებებისკენ. კვლევის შედეგებიდან გამომდინარე ისინი მივიდნენ დასკვნამდე, რომ მსგავსი სახის მულტფილმები თუ თამაშები აღვიძებს ძალადობას ბავშვებში³⁰.

ფსიქოლოგები ასევე ხშირად საუბრობენ თამაშების და კომპიუტერის გავლენაზე ადამიანის ცხოვრების რიტმის ჩამოყალიბებაში (Griffiths, 2017).³¹ თამაშში გამარჯვების მისაღწევად, რაც შეიძლება მეტი ზიანი უნდა მიაყენო მოწინააღმდეგეს, უნდა მოკლა ბევრი „ცუდი“ ბიჭი, წაართვა მას ის, რაც შენ გჭირდება. სკოლაში მომუშავე ფსიქოლოგები სწორედ ამ ტენდენციის რეალობაში გადმოტანაზე ამახვილებენ ყურადღებას. ისინი ხშირად მსჯელობენ იმაზე, თუ როგორ იქცევიან ბავშვები სკოლაში,

²⁸ Anderson & Bushman (Journal of experimental social psychology 43). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. 2007, pg.489-496.

²⁹ Silvern Steven, et. al (2017.05.10). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. Pg.5-8.

³⁰ Silvern Steven, et. al (ბოლო ნახვა 2017.05.10). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. Pg.10-12.

³¹ Griffiths, L. M. (ბოლო ნახვა 2017.21. 06). *The psychological effects of videogames*. მოპოვებული www.raco.cat: http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/266790/354412-დან

როგორ ექცევიან კლასელებს თუ მათზე პატარა ასაკის ბავშვებს. სკოლაში ყოველთვის იყო ძლიერი და დაჩაგრული ბავშვების მდგომარეობა, მაგრამ ბოლო პერიოდში ამ პროცესებში მეტი ძალადობის კვალს ხედავენ. ისინი ასევე საუბრობენ იმაზე, რომ ზოგჯერ ბავშვები რეალობასა და თამაშს შორის ზღვარს ვეღარ ავლენენ. ამერიკაში იყო შემთხვევები, როდესაც ბავშვები ვიდეოთამაშებმა აღარ დააკმაყოფილა, ვერ გაავლეს ზღვარი რეალობასა და ვირტუალურს შორის და თამაშში რეალობაში გადმოიტანეს, გაიტაცეს სკოლის ავტობუსი, დაცხრილეს და მოკლეს კლასელები თუ თანატოლები, მოკლეს პოლიციელები, რადგან თამაშებში ასეთ ქმედებას ყველაზე მაღალი ქულა აქვს. გამარცხეს მაღაზიები და სხვა.

ვიდეოთამაშები დასავლეთში მრავალმხრივია შესწავლილი, მასზე ჩატარებულია ასობით ექსპერიმენტი და კიდევ უფრო მეტი კვლევა. ანდერსონმა და ბართოლოვამ³² ჩაატარეს ექსპერიმენტი, რომელშიც გენდერულ ჭრილში ეფექტების სხვაობის შესწავლა სურდათ. ექსპერიმენტისთვის 43 სტუდენტი შეარჩიეს (22 ბიჭი და 21 გოგო). მონაწილეებს დაევალებათ ეთამაშათ 10 წუთის განმავლობაში, შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით ძალადობრივი თამაში (Mortal Kombat) ან არაძალადობრივი (PGA Tournament Golf). რის შემდეგაც მოხდა მათი დაკვირვება. ისინი, ვინც ითამაშა ძალადობის ამსახველი თამაში (Mortal Kombat-სასიკვდილო იარაღი) კონკურენციის დროს უფრო მიდრეკილები იყვნენ აგრესიისკენ და მოწინააღმდეგის განადგურებისკენ. გარდა ამისა, მათ ეს ემოციები გადმოყვათ რეალობაშიც, რამაც კიდევ ერთხელ დაადასტურა აგრესიული თამაშების გავლენა, თუმცა კვლევის დროს აღმოჩნდა, რომ ეს ეფექტი გაცილებით დიდხანს გაუგრძელდათ მამაკაცებს, ვიდრე ქალებს. (Bartholow, et. al, ბართოლოვა, 2002. 283-290.) ამით ანდერსონმა და ბართოლოვამ დაამტკიცეს, რომ გარდა ეფექტების ხარისხის სხვადასხვაობისა, არსებობს გენდერულ ჭრილში სხვაობაც ვიდეოთამაშების ეფექტებზე³³.

³² Bartholowa, et. al (2002. 05). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, N38, pg. 281-287.

³³ Bartholowa, et. al. (2016 (2002. 05). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, N38, pg. 283-290.

საქართველოში, ფსიქოლოგ ეკატერინე ქაფიანიძის მიერ ჩატარებული კვლევის თანახმად,³⁴ რომელიც იკვლევდა თამაშების გავლენას მოზარდებზე, სადაც 30 (16 ბიჭი, 14 გოგო) მოსწავლე და სტუდენტი იყო გამოკითხული, ჩატარდა ექსპერიმენტიც, რომელმაც აჩვენა, რომ გოგონებს უფრო მკვეთრი რეაქცია ჰქონდათ ძალადობრივი ვიდეოთამაშების ეფექტებზე, ვიდრე ბიჭებს.

„გოგონებში ბიჭებთან შედარებით ექსპერიმენტულ პირობაში მიღებული მონაცემით აგრესიის დონე მაღალია, ხოლო ბიჭებში საკონტროლო პირობაში შფოთვის დონეა მაღალი გოგონებთან შედარებით“. (ქაფიანიძე- 2014. 5)³⁵

თუმცა კვლევის ავტორი, ასევე საუბრობს იმაზეც, რომ შესაძლოა ეს შედეგები არ იყოს რელევანტური, რადგან საქართველოში გოგონები ვიდეოთამაშებს ნაკლებად თამაშობენ და ეს შედეგიც შესაძლოა, სწორედ აქედან გამომდინარეობდეს.

ფსიქოლოგების გარკვეული ნაწილი არ ეთანხმება კოლეგების მოსაზრებას ვიდეოთამაშების უარყოფით გავლენებზე და მის პოზიტიურ გავლენაზე საუბრობს³⁶. ისინი ემხრობიან მოსაზრებას, რომ ვიდეოთამაშები ბავშვების გონებრივ განვითარებას ხელს უწყობს. მკვლევარების ის ნაწილი, რომლებიც ვიდეოთამაშების პოზიტიურ გავლენებზე საუბრობენ, ამბობენ, რომ აქ არსებული ძალადობა უფრო მეტად ეხმარება ბავშვებსა და მოზარდებს ძალადობის მოთხოვნილება აქვე დატოვონ, ვირტუალურ სამყაროში და არ გადმოიტანონ რეალობაში. იმასაც აღნიშნავენ, რომ იქ, სწორედ რომ ბოროტის დამარცხება და კეთილის გამარჯვებაა საბოლოო შედეგი უმრავლეს თამაშში. გარდა ამისა, ისინი საუბრობენ, რომ თამაშები ავარჯიშებს გონებას, რადგან თამაშის დროს უწყვეტ გონების დამაბვა, ფიქრი იმაზე თუ როგორი სტრატეგია შეიმუშაონ, სწავლობენ სწრაფ რეაგირებას და ჯგუფურ მუშაობასაც კი. ამავე მოსაზრებას ავითარებს

³⁴ ქაფიანიძე, ე. (2014). მოქმედებს თუ არა კომპიუტერული თამაშები მოზარდის ემოციურ მდგომარეობაზე. 5-34.

³⁵ ქაფიანიძე, ე. (2014). მოქმედებს თუ არა კომპიუტერული თამაშები მოზარდის ემოციურ მდგომარეობაზე. 5-34.

³⁶ Carmen Russoniello, K. O. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, pp 53-66.

კვლევა,(Kovess et. al. 2016)³⁷ რომელიც კოლუმბიის უნივერსიტეტმა და ნიუ-იორკის მაილმანის საზოგადოებრივი ჯანდაცვის სკოლამ ჩაატარა. კვლევაში მონაწილეობა 1000 ბავშვმა მიიღო, 6 დან 11 წლამდე, ევროპის ყველა ქვეყნიდან. კვლევის მიხედვით, ბავშვებს, რომლებიც ვიდეოთამაშებს თამაშობენ, უკეთესი ინტელექტუალური და სოციალური უნარები აქვთ, ვიდრე მათ თანატოლებს, რომლებიც არ თამაშობენ. (Masfety, Keyes.Hamilton - 2016. pg. 349-357)

1.1 თეორიული ჩარჩო

გამოყენების და დაკმაყოფილების თეორია

ნაშრომში თეორიულ ჩარჩოდ გამოყენებულია გამოყენების და დაკმაყოფილების თეორია. მოთხოვნილება, ის გააჩნია ყველა ცოცხალ ორგანიზმს. განსაკუთრებით კი ადამიანს. უზნაძე ანსხვავებს ადამიანისა და ცხოველის მოთხოვნილებებს. ის მიიჩნევს, რომ ცხოველები მხოლოდ სასიცოცხლოდ აუცილებელი მოთხოვნილებებით შემოიფარგლებიან, ადამიანი კი ისტორიული არსებაა და მას უამრავი სოციალური მოთხოვნილებაც აქვს. ეს არის განცდა დანაკლისისა, როდესაც რაღაც ძალიან სურს და მის დასაკმაყოფილებლად ბევრ რამეზეა წამსვლელი. (უზნაძე. ზოგადი ფსიქოლოგია 2006წ)³⁸

რაც შეეხება მედიას, კვლევების შედეგად დამტკიცდა, რომ ადამიანები მედიის შინაარსობრივ ასპექტებს მოთხოვნილებების დასაკმაყოფილებლად ირჩევენ, ამ ფენომენს კი გამოყენების დასაკმაყოფილებლად მოხმარების თეორია უწოდეს. (Uses and Gratifications Theory). ეს თეორია ხსნის ძალიან ბევრ კითხვას, რომელიც დღევანდელ რეალობაში ჩნდება. მაგ. რატომ ჰყავს საპნის ოპერებს ამდენი მყურებელი, ან რატომ უყურებენ ყვითელი ტიპის ტოქშოუებს და სხვ. ეს გვეხმარება გავიგოთ, თუ რატომ ირჩევენ კონკრეტული პიროვნებები კონკრეტულ მედია საშუალებებს, რათა

³⁷ Kovess MasfetyViviane, et. al. (2016 წლის March). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Journal Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology N 51*, გვ. 349-357.

³⁸ უზნაძე დიმიტრი. (2006). *ზოგადი ფსიქოლოგია*. თბილისი: საქართველოს მაცნე.

დაიკმაყოფილონ საკუთარი მოთხოვნილებები. ამაზე ვერნერი და ტანკარდი ჯერ კიდევ 1979 წელს წერდნენ. (Werner Severin; James Tankard, 1979)³⁹.

თეორიას საფუძველი 1940-იანი წლებიდან დაედო, როდესაც მკვლევარებმა გადაწყვიტეს გაეგოთ, რა ტიპის გავლენას ახდენდა რადიო ადამიანზე. მათ ოთხი სხვადასხვა კვლევა ჩაატარეს. კვლევაში კი მთავარი საკვლევი კითხვა შემდეგნაირად ჩამოყალიბდა - „რატომ ჰყავს საპნის ოპერებს, რომელიც რადიოში გადის, ამდენი მსმენელი?“. 1942 წელს, ოთხივე კვლევის შედეგი შეჯამდა ფსიქოლოგი ჰერტა ჰერცოგის მიერ. ამ დასკვნიდან კარგად ჩანდა, რომ საპნის ოპერებს მართლაც მასიური აუდიტორია ჰყავდა. მთელი ქვეყნის მასშტაბით, მათ დიასახლისთა 48% მუდმივად უსმენდა. ამ საპნის ოპერების სტილი დაახლოებით იგივე იყო, რაც ახლა ტელევიზიებშია. განსხვავება მხოლოდ იმაშია, რომ მაშინ მხოლოდ მოსმენა შეეძლოთ და ეფექტი ისეთივე ძლიერი ვერ იყო, როგორც ახლა, როდესაც სერიალებს ტელევიზიაში უყურებენ და მეზობლებთან თუ ნათესავებთან ერთად ყავაზე განიხილავენ. მკვლევარებმა აღმოაჩინეს, რომ სერიალების მოსმენა, ეხმარებოდა მათ ვინც უსმენდა, განსაკუთრებით ქალბატონებს, რადგან მათი უმრავლესობა დიასახლისი იყო და რადიოს მოსმენისათვისაც მეტი დრო რჩებოდათ, ემოციური დაძაბულობის მოხსნაში, რჩევების პოვნაში, საკუთარი თავის უკეთეს სამყაროში წარმოდგენაში, შფოთვის მოხსნასა და განწყობის ამაღლებაშიც კი. ისინი თანაუგრძნობდნენ პერსონაჟებს და მათთან ერთად უხაროდათ და სტიკოდათ, ტიროდნენ და იცინოდნენ... ეს ყველაფერი კი მათ რეალობიდან გაქცევის საშუალებას აძლევდნენ და აშორებდათ იმ საყოფაცხოვრებო, ყოველდღიურ პრობლემებს, რომელიც იმ დროისთვის გააჩნდათ. სწორედ მაშინ ჰერცოგმა (Herzog) ჩამოაყალიბა ახალი თეორია, რომელიც ხსნიდა, რატომ ეძებდნენ ადამიანები კონკრეტულ გადაცემებს საკუთარი სურვილების დასაკმაყოფილებლად და მას გამოყენების და დაკმაყოფილებელის თეორია ეწოდა. (McQuil. 1997. 70-86)⁴⁰.

³⁹ Severin, W., & Tankard, J. (1979). *Communication Theories: Origins, Methods, Uses*. Hastings House.

⁴⁰ McQuail, D. (1997). *Audience Analysis*. London: SAGE publication.

ამავე თეორიის ჩარჩოებში ხვდება ვიდეოთამაშების (ძალადობრივი თუ არაძალადობრივის) არჩევა და თამაშიც. სწორედ ამიტომ, შერიმ, ბედლიმ, გრინბერგ მადალაჩმანმა ჩატარეს კვლევა, რომელშიც მონაწილეობა მიიღეს, 2 უნივერსიტეტის 3 უმაღლესი სკოლის, 2 საშუალო სკოლის და 2 დაწყებითი კლასის მოსწავლეებმა და სტუდენტებმა შუა დასავლეთ ამერიკიდან. კვლევის მთავარი კითხვები იყო, იყენებდნენ თუ არა ვიდეოთამაშებს მოთხოვნილების დასაკმაყოფილებლად, ასევე რამდენ საათს თამაშობდნენ დღის და კვირის განმავლობაში. შედეგებმა, უამრავ სხვა დეტალთან ერთად, აჩვენა რომ ბიჭების უმრავლესობა თამაშს იმიტომ თამაშობდა, რომ აქ ბევრად უფრო ძლიერი და პოპულარული იყო ვიდრე რეალურ ცხოვრებაში. (Bradley, et. al. 2006. pg. 213-221)⁴¹ რაც პირდაპირ უკავშირდება გამოყენების და დაკმაყოფილების თეორიას.

⁴¹ Sherry John, et. al. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preferencepg. 213-225.

თავი 2. კვლევის დიზაინი

2.1 კვლევის მიზანი

ნაშრომი მიზნად ისახავს დაადგინოს ვიდეოთამაშების მედია ეფექტები, მოზარდებში და გენდერული განსხვავებულობის გამოვლენა, ასეთის არსებობის შემთხვევაში.

მკვლევარები თუ ფსიქოლოგები ხშირად საუბრობენ და სხვადასხვა კვლევებით ადასტურებენ, რომ ვიდეო თამაშების გავლენა ქალებზე ნაკლებია, ვიდრე მამაკაცებზე (Bartholow, et. al. 2002. 283-287) ⁴². მეორე ნაწილი მკვლევარებისა კი პირიქით მიიჩნევს და ამტკიცებს, რომ ვიდეოთამაშებს გავლენა გოგონებზე უფრო აქვს ვიდრე ბიჭებზე⁴³, რადგან ისინი უფრო შეჩვეულები არიან ძალადობის გამომჟღავნებას თუნდაც კლასელებისგან. ზოგიერთი მკვლევარი კი საერთოდ ვერ ხედავს გენდერულ ჭრილში სხვაობას და თვლის, რომ მოზარდებში ვიდეოთამაშებმა შეიძლება ერთნაირად მოახდინოს გავლენა ქცევაზე როგორც ბიჭებში, ასევე გოგონებში. სწორედ ამის დამტკიცება და გაანალიზებაა მოცემული კვლევის მთავარი მიზანი.

თუმცა ამ კვლევას კიდევ რამდენიმე მიზანი აქვს, გაარკვიოს:

- როგორ და რა მიზნით მოიხმარენ მათ მოთამაშეები;
- რა შესაძლო ეფექტები გააჩნია ვიდეოთამაშებს მომხმარებლებსა და ზოგადად საზოგადოებაზე;
- მომხმარებლებისა და არა მომხმარებლების დამოკიდებულება, საკვლევი თემის მიმართ;
- საზოგადოების აზრისა და განწყობების კვლევა.

⁴² Bartholow, et. al. (2002. 05). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, N38, pg. 281-287.

⁴³ Akiko Shibuya et. al. (August 23, 2007). The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan. *SAGE Journals*, 536.

2.2 საკვლევო კითხვები

ვიდეოთამაშები დღითი დღე უფრო და უფრო აქტიურად მოხმარებადი ხდება. მისი ფართო საზოგადოებაში გავრცელების დღიდან დაიწყო გავლენებისა და ეფექტების კვლევაც. მკვლევარები ხშირად საუბრობენ გენდერულ ჭრილში ეფექტების განსხვავებაზე (Bartholow, et. al. 2002, 283-286)⁴⁴. მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყნებში ამ საკითხზე ჩატარებული კვლევების უმრავლესობა თავის ჰიპოთეზას ადასტურებს და ამტკიცებს, რომ ქალები ნაკლებად ხვდებიან თამაშის ნეგატიური გავლენის ქვეშ. ჩვენი თემის მთავარი საკვლევო კითხვაც სწორედ ამას უკავშირდება. არსებობს თუ არა სხვაობა ვიდეოთამაშების ეფექტებში გენდერულ ჭრილში? ამ კითხვაზე პასუხის გასაცემად კი, საჭიროა დამატებითი საკვლევო ქვეკითხვებიც.

თემის სპეციფიკიდან გამომდინარე, უთუოდ მნიშვნელოვანია ამ საკითხის კვლევა შემდეგი მიმართულებით:

- როგორ და რა მიზნით მოიხმარენ მათ მოთამაშეები;
- რა შესაძლო ეფექტები გააჩნია ვიდეოთამაშებს მომხმარებლებსა და საზოგადოებაზე;
- რა დამოკიდებულება აქვს მომხმარებლებსა და არამომხმარებლებს, საკვლევო თემის მიმართ;
- რა ტიპის თამაშებს ანიჭებენ უპირატესობას გოგონები? ბიჭები?
- რა დროს უთმობენ თამაშებს გოგონები? ბიჭები?
- რომელი სახეობის თამაშები მიაჩნიათ სასარგებლოდ და გამოსადეგად?
- რომელი ტიპის გავლენა ჭარბობს, პოზიტიური თუ ნეგატიური?

2.3 კვლევის აქტუალობა

⁴⁴ Bartholow, et. al. (2002.05). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology* , 283-290.

მას შემდეგ, რაც პირველი ვიდეოთამაში, ტენისი შეიქმნა 1958 წელს, მათი პოპულარობა დღითიდღე იზრდება. იზრდება და ახალგაზრდავდება მომხმარებელთა რაოდენობაც. მშობლებისთვის კი ეს თემა უფრო და უფრო აქტუალური და საინტერესოა, რადგან მათი შვილების ფსიქიკურ ჯანმრთელობას და განვითარებას ეხება, რის გამოც მის შესაძლო გავლენებზე დამატებით კითხვები უჩნდებათ. შეუძლია მას ბავშვი აგრესიული გახადოს? ან უბრალოდ ბავშვის განვითარებასა და სოციალურ ინტეგრაციას ხელი შეუშალოს? ნამდვილად შეუძლია ხელი შეუწყოს ბავშვის გონებრივ განვითარებას ვიდეოთამაშებმა? რამდენად სასარგებლოა ბავშვისათვის კვირაში 2 საათით თამაში?

საქართველოში ვიდეოთამაშები ისეთივე აქტუალურია, როგორც მსოფლიოს სხვა ქვეყნებში. „გეიმთრეიკერ“ <http://www.gametracker.com>- ის ინფორმაციით, 21 ივნისს, ღამის 03:35 წუთზე, საქართველოდან სერვერზე თამაშობდა 1167 ადამიანი CS ან CS:GO-ს (ქაუნთერ სტრაიკს, რომელიც მისიების შესრულებას და მოწინააღმდეგის ლიკვიდაციას გულისხმობს).⁴⁵

მკვლევარები ვიდეოთამაშების ეფექტს მედია ეფექტებში განიხილავენ და კინოსა თუ ანიმაციური ფილმების ეფექტებს უტოლებენ, თუმცა კვლევები ხშირად ორაზროვანია და საბოლოო დასკვნა იმისა, თუ რა გავლენა აქვს ციფრულ თამაშებს, დაუდგენელია.

ზოგიერთი მედია მკვლევარისა და ფსიქოლოგის აზრით, თამაშები, რომლებიც შეიცავენ ძალადობის ამსახველ კადრებს მოზარდებში ცვლიან ქცევას და მათაც ძალადობისკენ უბიძგებენ. ზოგიერთის აზრით კი პირიქით, მოზარდებში არსებული ძალადობა, სწორედ ამ თამაშებში რჩება. მას შეუძლია ბავშვი მიაჩვიოს სტრატეგიის შემუშავებას, ასწავლოს უცხო ენა, დაეხმაროს დამოუკიდებლად აზროვნებაში, განავითაროს მისი უნარები სხვადასხვა მიმართულებით (L. Jagad. ჯაგადი, 2011)⁴⁶.

სწორედ ამიტომ, მაშინ, როდესაც ვიდეოთამაშების ბიზნესი ერთ-ერთი ყველაზე მომგებიანი ბიზნესია მსოფლიოში, მაშინ, როდესაც ყოველდღე იქმნება ახალი

⁴⁶ Jagad, L. (2011). *Online Gaming and Teamwork*. Georgia State University.

ციფრული თამაშები, და მაშინ, როდესაც მსოფლიო მოსახლეობის დაახლოებით ნახევარი მსგავს თამაშებს თამაშობს, აქტუალური და საინტერესოა რა გავლენები აქვთ რეალურად. ასევე საინტერესოა, რა სხვაობას გვაძლევს გენდერულ ჭრილში ვიდეოთამაშების გავლენა და არის კი საერთოდ სხვაობა?!

2.4 კვლევის ჰიპოთეზა

ვიდეოთამაშების გავლენებისა და ეფექტების მკვლევარი ფსიქოლოგები თუ მედია მკვლევარები ხშირად დაობენ, თუ რა ტიპის გავლენა უფრო დიდია მოზარდებსა და ბავშვებში, პოზიტიური თუ ნეგატიური. იქედან გამომდინარე, რომ მკვლევარები ვერა და ვერ შეთანხმდნენ ვიდეოთამაშების ეფექტების გავლენებზე, მიუხედავად უამრავი კვლევისა, რომელიც ათწლეულების განმავლობაში ჩატარდა თავისი ექსპერიმენტებით, ჩვენც გადავწყვიტეთ გამოგვეკვლია ეს თემა გენდერული კუთხით და ჩამოვაცალიბეთ კვლევის ჰიპოთეზა, რომელიც ლიტერატურის გაცნობის შემდეგ გავგიჩნდა. ჩვენ ვვარაუდობთ, რომ იმ მკვლევარების მოსაზრება, რომლებიც ამტკიცებენ გენდერულ ჭრილში ეფექტების იდენტურობას, უფრო მეტად შეესაბამება რეალობას. სწორედ ამიტომ, ჩვენი ჰიპოთეზაა:

- ონლაინ ვიდეოთამაშების გავლენები გენდერული ჭრილით არ განსხვავდება, ეფექტები ერთი და იგივეა გოგონებისთვისაც და ბიჭებისთვისაც.

2.5 კვლევის მონაწილეები:

თვისებრივ კვლევაში მონაწილეობა 30 გეიმერმა მიიღო.

კვლევის მონაწილეთა სქესი - კვლევაში მონაწილეობდა 15 გოგონა და 15 ბიჭი

ასაკი - კვლევის მონაწილეთა ასაკი იყო 9-დან 19 წლამდე,

განათლება - მონაწილეთა უმრავლესობა მოსწავლეებს წარმოადგენდა (22), თუმცა მათ შორის იყვნენ სტუდენტებიც (8),

30 გეიმერიდან შეირჩა 2 მონაწილე შემთხვევითა ანალიზისთვის.

ყველა არასრულწლოვანის მშობლისგან მივიღეთ ნებართვა ინტერვიუსა და დაკვირვებაზე.

საცხოვრებელი ადგილი - უშუალოდ კვლევის მონაწილეებისა, რომლებთანაც ჩატარდა სიღრმისეული ინტერვიუ და შემთხვევათა ანალიზი, არის ქალაქი თბილისი.

სიღრმისეული ინტერვიუს მონაწილეებისა და შემთხვევათა ანალიზის მონაწილეების შერჩევა კი, მიზნობრივი შერჩევით მოხდა. კონკრეტულად კი ჩამოვყალიბეთ კრიტერიუმები, რომლებიც უნდა დაეკმაყოფილებინა თითოეულ მათგანს.

კიდევ ერთი კვლევა, რაოდენობრივი, ჩავატარეთ საქართველოს 6 ქალაქში: თბილისში, ქუთაისში, ზუგდიდში, გორში, რუსთავსა და ბათუმში. გამოკითხვა ჩატარდა როგორც ონლაინ გამოკითხვის, ასევე ჩვეულებრივი ანკეტის სახითაც. საერთო ჯამში 1013 ადამიანმა მიიღო მონაწილეობა კვლევაში, რომელთა ასაკობრივ ჯგუფსაც 9 წლიდან ყველა ასაკის ადამიანი წარმოადგენდა. კვლევის უხუცესი წარმომადგენელი 76 წლისაა.

ანკეტა შეივსო როგორც ონლაინის საშუალებით, ასევე ხელით, განსაკუთრებით რეგიონებში. ყველა არასრულწლოვანის მეურვეებისა და მშობლებისგან მიღებული იქნა ნებართვა. რაც შეეხება ონლაინს, იქ დავაწესეთ ლიმიტი, რომ ერთი მომხმარებლის მიერ მხოლოდ ერთხელ ყოფილიყო შესაძლებელი შევსება. მონაწილეები შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით შეირჩა.

კვლევის მონაწილეთა სქესი: კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 445 კაცმა, და 568 ქალმა.

ასაკი: 9 წლიდან 76 წლამდე. მონაწილეების ყველაზე დიდი რაოდენობა 803 იყვნენ 19 დან 30 წლამდე ასაკობრივ ჯგუფში.

საცხოვრებელი ადგილი: საქართველო. (თბილისი, ქუთაისი, ზუგდიდი, ბათუმი, გორი, რუსთავი)

2.6 კვლევის მეთოდოლოგია

კვლევაში, კვლევის მეთოდებად გამოვიყენეთ, ორივე კვლევის მეთოდები, როგორც თვისებრივი სიღრმისეული ინტერვიუსა და შემთხვევათა შესწავლის სახით ასევე, რაოდენობრივი კვლევის მეთოდიც, კონტენტ ანალიზი.

2.7 შემთხვევათა ანალიზი (Case Study)

მოცემული კვლევა იყენებს თვისებრივი კვლევის ერთ-ერთი მეთოდს შემთხვევათა ანალიზს (case study). ამ მეთოდს ხშირად მიმართავენ მედიისა და კომუნიკაციის მკვლევარები სიტუაციის უფრო სიღრმისეულად შესწავლისთვის. არსებობს სხვადასხვა განმარტება იმისა, თუ რა არის შემთხვევათა ანალიზი იმის მიხედვით.⁴⁷ ეს არის „ზოგადად, კვლევითი სტრატეგია, რომლის მიზანია ცალკეული ფენომენის ემპირიული შესწავლა რეალურ ცხოვრებისეულ სიტუაციაში სხვადასხვა წყაროების გამოყენებით“ (Yin, ინი. 1994)⁴⁸.

ბრომლი შემთხვევათა ანალიზს უფრო მოვლენის მიმართ ინტერესის ახსნასთან აიგივებს, „ეს არის მოვლენის სისტემური შესწავლა, რომლის მიზანაცაა აღწეროს და ახსნას ინტერესი ამ მოვლენის მიმართ“ (ბრომლი, Bromley, 1990)⁴⁹.

სამოქალაქო განათლების ლექსიკონის მიხედვით⁵⁰, (<http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=6&t=16911> ბოლო ნახვა 21 მაისი. 2017 წელი), ეს მეთოდი ფართოდაა გამოყენებული ინდივიდის ან ჯგუფის ქცევის თუ საუბრის შესწავლისას. ის გავრცელებულია სხვადასხვა დარგში: ჟურნალისტიკა, პედაგოგიკა, მედიცინა, არქეოლოგია და ფსიქოლოგია. შემთხვევათა ანალიზი

⁴⁷ Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods (3rd ed.)*. CA: Sage.

⁴⁸ Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Beverly Hills,. California: Sage .

⁴⁹ Bromley, D. B. (1990). *Academic contributions to psychological counselling: I. A philosophy of science for the study of individual cases. Counselling Psychology Quarterly*, .

⁵⁰ სამოქალაქო განათლების ლექსიკონი. (2017 წლის 21 მაისი). მოპოვებული <http://www.nplg.gov.ge/gwdict/index.php?a=term&d=6&t=16911>.-დან

შესაძლებელია იყოს როგორც ინდივიდის, ასევე ჯგუფის, ორგანიზაციის, თემის, ან მოვლენის.

თვისებრივი კვლევის ეს მოდელი, დაკვირვებისა და ფაქტების აღწერის გარდა, მათი ინტერპრეტაციისა და დასკვნების გამოტანის საშუალებასაც იძლევა, მაგრამ აუცილებელია იყოს დაცული ფაქტების სიზუსტე და მკაცრად იყოს გამიჯნული ფაქტი და ჩვენი ინტერპრეტაცია ერთმანეთისაგან. თუმცა, აუცილებლად აღსანიშნავია, რომ შემთხვევათა ანალიზი არ არის დამოუკიდებელი კვლევის მეთოდი. ის უამრავი კომპონენტისგან შედგება და მათთან ერთად განიხილება, როგორც კვლევის მეთოდი.

ინი ამ მეთოდის გამოყენების გამართლებულობაზეც ამახვილებს ყურადღებას და მხოლოდ მაშინ ურჩევს მკვლევარებს ამ ტიპის მოდელის გამოყენებას, როდესაც ისეთ კითხვებზე სჭირდებათ პასუხი, როგორცაა „როგორ“ და „რატომ“. (Yin. ინი. 2003)⁵¹

ჩვენი კვლევის ფარგლებში, შემთხვევათა ანალიზის ინტერვიუსა და დაკვირვების მეთოდებს მივმართეთ. წინასწარ ჩამოყალიბებული კრიტერიუმებით შეირჩა ორი მონაწილე, გოგო და ბიჭი, რომელთაც 2 კვირის განმავლობაში, დღეში საშუალოდ 2-3 საათი ვაკვირდებოდით. შევისწავლეთ მათი დღის წესრიგი, საუბრის მანერა, ქცევა. მაქსიმალურად ვცდილობდით მათთან ღია და არაფორმალურ ურთიერთობას, რათა უკეთ გაგვეცნო და დაგვენახა მთლიანი სურათი. ვაკვირდებოდით როგორც ვიდეოთამაშების დროს, ასევე სხვა გარემოებებშიც, კერძოდ მეგობრებთან ერთად სეირნობისას, ოჯახთან ერთად ყოფნისას და კერძო რეპეტიტორთან მუშაობისას.

2.8 სიღრმისეული ინტერვიუ

კიდევ ერთი, თვისებრივი მეთოდი, რომელიც კვლევისას გამოყენებული იქნება სიღრმისეული ინტერვიუს სახით. თვისებრივი მეთოდი განსხვავდება რაოდენობრივისგან და მისი მიზანია არა გაზომვა და შემოწმება, არამედ ღრმა კვლევა. მისი მონაცემები უფრო მრავალფეროვანი და შემოქმედებითია. მას ხშირად

⁵¹ Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods (3rd ed.)*. CA:: Sage.

გამოიყენებენ შეუსწავლელი თემის საკვლევად. თვისებრივი მეთოდების განვითარებაში განსაკუთრებით დიდი წვლილი შეიტანეს ევროპელმა ანთროპოლოგებმა, რომლებმაც გადაწყვიტეს აფრიკისა და აზიის პრიმიტიული საზოგადოების შესწავლა ჩართული დაკვირვების დახმარებით. სილრმისეული ინტერვიუ, ინტერვიუს ნაირსახეობაა. მას არ გააჩნია ზუსტი ფორმები. ინტერვიუ შეიძლება იყოს 2 წუთიანიც და რამდენიმე დღიანიც, სატელეფონო, ონლაინ (ჩათის ტიპის) და ბრიფინგის ტიპისაც კი. ინტერვიუს მეთოდს მკვლევარები ყველაზე ხშირად მიმართავენ, რასაც რამდენიმე მიზეზით ხსნიან.

პირველი- მიუხედავად იმისა, რომ ინფორმაციის მოპოვების ბევრი სხვადასხვა მეთოდი არსებობს, სასურველი ინფორმაციის მისაღებად შესაძლოა დროის ხანგრძლივი მონაკვეთის მანძილზე დაკვირვება გახდეს საჭირო. ინტერვიუს დროს კი, ყველაზე მალე შეიძლება მივიღოთ სასურველი ინფორმაცია.

მეორე- დაკვირვების თუ სხვა ინფორმაციის მიღების დროს, ჩვენ შეიძლება გავარკვეოთ რას აკეთებს, მაგრამ ვერ ვარკვევთ რას ფიქრობდა ან რა იცის ამ თემაზე, სილრმისეულ ინტერვიუში კი ამ ყველაფრის გაგება შესაძლებელია.

მესამე- მისი დახმარებით ყველაზე მარტივად შეიძლება დავადგინოთ რესპონდენტის დამოკიდებულება, პოზიცია და მოტივები კონკრეტული თემის მიმართ, ამ შემთხვევაში ვიდეთათამაშების ეფექტების კვლევაში.

ეს არის ნახევრად სტრუქტურული ინტერვიუ, რომელიც სადისკუსიო გეგმის საფუძველზე წარიმართება. ის სამი ფაზისგან შედგება. პრეინტერვიუ, კერძო ინტერვიუ და პოსტინტერვიუ.

რობერტ ვაისი სილრმისეულ ინტერვიუს მიიჩნევს ინტერვიუერისა და რესპონდენტის თანამშრომლობის პროცესად, რომლის დროსაც ორივე მხარეს საერთო მიზანი აქვთ.⁵² ის ამბობს, რომ ინტერვიუერი ეს არის ინსტრუმენტი, რომლის

⁵² *სამოქალაქო განათლების ლექსიკონი*. (2017 წლის 10 ივნისი). მოპოვებული <http://bit.ly/2u1bNoR>-დან

საშუალებითაც გვიყვება საკუთარ ისტორიას რესპონდენტი. სწორედ ამიტომ, გამოცდილი მკვლევარები გვირჩევენ, მივცეთ თავისუფლება რესპონდენტს ისაუბროს მის ცხოვრებაზე საკვლევი თემის გარშემო.

თვსებრივი კვლევის ამ მეთოდს, რამდენიმე მიზეზის გამო მივმართეთ. პირველი და ყველაზე მნიშვნელოვანი იყო დაგვედგინა, კონკრეტულად რა გავლენა აქვს ვიდეოთამაშებს მათზე, ამისთვის კი საუკეთესო საშუალება სიღრმისეული ინტერვიუ იყო. აქ შესაძლებელია ადამიანის იდეების, ფიქრების, მოსაზრებების, გემოვნების, პოზიციის შესახებ ინფორმაციის მიღება, მათთვის სწორად მორგებული კითხვების დასმით. შემდეგ მონაცემების გაანალიზება და დასკვნების გამოტანა, რომლის საშუალებასაც რაოდენობრივი კვლევა არ მოგვცემდა. ამ მეთოდისთვის შეირჩა ოცდაათი მოთამაშე, რომელიც საერთო ჯამში ორმოცდაშვილი გეიმერისგან აირჩა. მათი არჩევა ასაკის და სქესის მიხედვით მოხდა. ინტერვიუები ჩატარდა არაფორმალურ გარემოში, ზოგთან რამდენჯერმეც კი. საშუალოდ ინტერვიუ 2-3 საათი გრძელდებოდა და ეხებოდა მათი შეხედულებებიდან დაწყებული, კონკრეტული მაგალითებს თუ ძველ ისტორიებსაც.

გარდა იმ კითხვებისა, რაც იბადებოდა ინტერვიუს დროს, ასევე შევადგინეთ კონკრეტული კითხვები, რომელიც დაესვა ყველა მონაწილეს და შემდეგ მათი რაოდენობრივი შეჯამებაც, მოხდა რათა უფრო თვალნათლივ დაგვეჩვენა ის შედეგები რის გარკვევასაც ისახავდა მიზნად კვლევის ამ მეთოდის გამოყენება.

სიღრმისეული ინტერვიუს ყველაზე მნიშვნელოვანი ღირსება კი დისკუსიაშია, რომელიც დაგვეხმარა ახალი საკვლევი კითხვები ჩამოყალიბებაშიც კი.

თავი 3 . კვლევის ძირითადი შედეგები

3.1 ვიდეოთამაშები

ვიდეოთამაში - ელექტრონული თამაში, რომელიც ადამიანთან ინტერაქციულ კავშირს ითვალისწინებს. ეს არის 2 ან 3 განზომილებიანი გრაფიკულად აწყობილი ანიმაცია, რომელშიც მთავარ გმირს მოთამაშე მართავს. მას სხვადასხვა სახის ელექტრონული მოწყობილობებით თამაშობენ. ამ მოწყობილობებს მოწყობილობებს ან პლატფორმებს უწოდებენ. ხოლო ადგილს, სადაც ქსელში მოთამაშეები ერთიანდებიან სერვერი ეწოდება. სერვერს თავისი ადმინისტრატორი ჰყავს, რომელიც აკონტროლებს ცენზურას, წესების დაცვას და ა.შ. მას განუსაზღვრელი ძალაუფლება აქვს. შეუძლია სურვილისამებრ დაადოს დაბლოკოს ნებისმიერ გეიმერი ან პრო გეიმერს (პროფესიონალი მოთამაშე), იჩეთეროს (ანუ კოდების საშუალებით, თამაშის წესების დარღვევით ჩაიხედოს კედელში, იფრინოს ა.შ. მოიგოს).

ვიდეოთამაშების ხვადასხვა კატეგორიებით და აუდიტორიით განსხვავდებიან. აქ მრავალი სახეობას შეხვდებით: მოძრავი, რბოლები, სროლები, ზომბები, მისიები, ქსელური, კაზინო, მოდა, ცხოველები, ფერმები, სათავგადასავლო, ლოგიკური, სტრატეგიული, შემეცნებითი, კულტურული, გოგოებისთვის, ისტორიული, თავის გადარჩენა, ჯგუფური თამაშები და სხვ. უმრავლეს შემთხვევაში ერთი თამაში რამდენიმე სახეობას აერთიანებს და სხვადასხვა კატეგორიაშიც ხვდება.

ვიდეოთამაშის შექმნა შესაძლებელია, მეხსიერების ბარათით, დისკებით, ონლაინში, ტელეფონით. ასევე არსებობს უამრავი უფასო თამაში და დაჰაკული, ანუ ჰაკერების მიერ გატეხილი მისი კოდი და უფასოდ განთავსებული.

თვითონ ვიდეოთამაშების ისტორია კი 1958 წლიდან იწყება, როდესაც უილიამ ჰიგინბოთამმა შექმნა ორ მოთამაშეზე გათვლილი კომპიუტერული თამაში - ტენისი. მისი მიზანი იყო გაერთო მასთან ლაბორატორიაში მისული სტუმრები. მას შემდეგ ვიდეოთამაშები უდიდეს ბიზნესად იქცა, მისი წლიური შემოსავალი 60 მილიარდ

დოლარს აღწევს. ხოლო მისი მოთამაშეების ზუსტი ციფრი დღეისათვის დაუდგენელია.

3.2 თვისებრივი კვლევის შედეგები

თვისებრივი კვლევა, კონკრეტულად კი სიღრმისეული ინტერვიუ ჩატარდა 2017 წლის აპრილი-ივნისის პერიოდში. მასში მონაწილეობა მიიღო ოცდაათმა გეიმერმა. ინტერვიუებმა საშუალება მოგვცეს უკეთ შეგვესწავლა და მათთან ინტერვიურების დროს დაგვედგინა ონლაინ ვიდეოთამაშების ეფექტები. კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 11 წლიდან 19 წლამდე ასაკის გეიმერმა და პრო გეიმერმა. 15 გოგომ და 15-მა ბიჭმა, მათგან 8 იყო სტუდენტი, 22 კი სკოლის მოსწავლე. კონკრეტულად გეიმერებისათვის შედგა კითხვების ჩონჩხი, და მასზე დაყრდნობით ვეცადეთ შეგვეფასებინა თამაშების პოზიტიური და ნეგატიური გავლენები და განსხვავებები გენდერულ ჭრილში. ყველა ინტერვიუში დაისვა რამდენიმე საერთო კითხვაც :

- რა დროს უთმობენ ვიდეოთამაშებს;
- გაუთენებიათ თუ არა ღამე ვიდეოთამაშებისათვის;
- გადაუდიათ თუ არა მნიშვნელოვანი საქმე თამაშის გამო;
- ცხოვრებაში ერთხელ მაინც უცდიათ თუ არა თამაშში ნანახი ხერხების რეალურ ცხოვრებაში გამოყენება;
- ჰქონიათ თუ არა ემოციების კონტროლის პრობლემა;
- მათი აზრით რა ტიპის თამაშებს თამაშობენ გოგონები/ბიჭები;
- აქვს თუ არა თამაშებს პოზიტიური და ნეგატიური გავლენები;
- ვინ უფრო მეტ დროს უთმობს თამაშს გოგონები თუ ბიჭები;

რა თქმა უნდა, ამ კითხვების გარდა დაისვა სხვა კითხვებიც, რომელიც ინტერვიუს დროს მკვლევარს გაუჩნდა.

ამ გამოკითხვამ აჩვენა, რომ ეს თამაშები, ყველაზე გავრცელებულია ამ 30 მოთამაშეში. GTA, CS:GO, Minecraft, World of Warcraft, Counter Strike, League of Legends, God of War, Metro 2033, Saint Row, Call if Duty, Battels Ground, Dota 2, Warface. ყველა

მათგანი, სტრატეგიული და მისიების შესრულებაზეა ორიენტირებული. რომელიც, რა თქმა უნდა, ძალადობის საკმაოდ ხშირ ელემენტებსაც შეიცავს.

პრო გეიმერი, გიგა ს. (19) დაახლოებით 11 წელია თამაშობს, დღეში 6-7 საათი. ამბობს, რომ როდესაც თამაშობს მაშინ ყველას აფრთხილებს, რომ ჯერ თამაში და მერე უყვარს ყველა დანარჩენი. წლების წინ, მეგობრებთან ერთად შექმნა სერვერი, რომელიც ინტერნეტ პროვაიდერ კომპანიაში განათავსა და დაიწყო გაქირავება. მუშაობდა საქართველოს ელექტრონული სპორტის ფედრაციაში. საუბრისას აღნიშნავს, რომ საქართველოში ეს სპორტი არ არის განვითარებული და ნერვებზე ძალიან მოქმედებს, როდესაც გერმანიის სერვერზე გიწევს თამაში, ინტერნეტი კი, რა თქმა უნდა, გიჭედავს. მას საქართველოს ჩემპიონატიც ჩაუტარებია, მაგრამ სამწუხაროდ გოგონებს მონაწილეობა არ მიუღია, მიუხედავად იმისა რომ შეზღუდვა არ ყოფილა. გიგა მიიჩნევს, რომ ეს ფსიქოლოგების დასკვნები ბავშვზე კიდევ უფრო მეტ ზეწოლას ახდენს, რადგან შემდეგ იმ ფრაზებს მშობლები უპირისპირებენ მოზარდის სურვილს ითამაშოს, რაც აღვივებს კონფლიქტს, ამ ყველაფერს კი შემდეგ ვიდეთამაშებს უკავშირებენ „შენ რომ ვინმემ გითხრას არ ჭამო, არ დაიძინო და ეს გიკონტროლონ გალიზიანდები, იჩხუბებ. ზუსტად ასეა თამაშიც“. ზომიერად ყველაფერი მისაღებად მიაჩნია, ბევრი კი არც ძილი, არც თამაში, არც ჭამა და არც ეზოში ყოფნა არაა სასარგებლო. ასევე ამბობს, რომ ნერვიული შეტევები თამაშისას ან უბრალოდ ქუჩაშიც შეიძლება დაგემართოს როცა ნერვებს გიშლიან. ერთ მაგალითსაც იხსენებს როდესაც საკმაოდ ძვირად ღირებული ყურსასმენები გატეხა. ცხოვრებაშიც ხშირად დახმარებია თამაშში შექმნილი უნარ-ჩვევები. ისეთი შემთხვევებიც, ჰქონია, როდესაც რეალობაში მომხდარი ამბავის „დეჟავიუ“ აქვს, რადგან ასეთი უკვე ვირტუალურ სამყაროში მომხდარა. მისი დაკვირვებით, გოგონები ცოტა თამაშობენ, მაგრამ გეიმერი ვისაც ჰქვია ისინიც ისეთივე მოთამაშეები არიან როგორც ბიჭები. მათზეც ისევე მოქმედებს როგორც ყველა დანარჩენზე და სხვაობა არ არსებობს.

გიორგი კ. (14 წლის) რომელიც ვიდეთამაშებს უკვე 5-6 წელია თამაშობს, ჩვენთან საუბრისას ამბობს, მიუხედავად იმისა რომ დღეში 7-10 საათი თამაშობს, დამოკიდებული არ არის, უბრალოდ ეს მისი ცხოვრების წესად იქცა. როდესაც სახლში

მოდის ეს რელაქსაციაცაა, გართობაც და მეგობრებთან დროის გატარების საშუალებაც. მიიჩნევს, რომ ბავშვებმა, რომლებიც თავს ვერ აკონტროლებენ და ღამეებს ათენებენ შემდეგ კი აგრესიულები არიან გამოუძინლობის გამო, არ უნდა ითამაშონ, რადგან ამით სახელს უფუჭებენ მათვისაც მსგავსი პრობლემები არ აქვს. შემდეგ კი ყველა მოთამაშეს ისე ექცევიან თითქოს ფსიქიკურად გაუწონასწორებლები იყვნენ, რაც მას და მის მეგობრებს დისკომფორტს უქმნის. ის ასევე აღნიშნავს, რომ საქართველოში ყველა მოთამაშე თავს გეიმერს უწოდებს რაც ამ ტერმინის შეურაცხყოფაა, რადგან გეიმერი და მოთამაშე აბსოლუტურად სხვადასხვა ცნებაა. გიორგი ასევე საუბრობს იმაზეც, რომ ინტერნეტ კაფეებში გოგოებს თითქმის ვერ შეხვდები, რადგან საზოგადოება ძალიან ცუდად და ძველ მოდურად უყურებს ამ ყველაფერს. თუმცა, ამატებს, რომ ბევრ გეიმერს გოგოს იცნობს და ისინიც ისეთივე თამაშებს: Battlefield, Counter-Strike: Global Offensive, Insurgency, Squad, Paladins, Eurotruck Simulator 2, PayDay 2, Call Of Duty, Rocket League თამაშობენ, რასაც ის ან მისი სხვა მოთამაშე თუ გეიმერი ბიჭები და მათზეც ისევე მოქმედებს წაგება, მოგება როგორც ბიჭებზე.

ეკა ნ. (16 წლის) ინტერვიუს დროს აღნიშნავს, რომ თუ სადმე შემთხვევით წამოცდა, რომ გეიმერია, მას მაშინვე ალმაცერად უყურებენ. იხსენებს ისტორიებს, როდესაც ბიჭებმა, არცთუ ისე მასზე უფროსებმა შეურაცხყოფაც კი მიაყენეს და დასცინეს მის „ვითომ“ გეიმერობას. ამბობს, რომ მსგავს დამოკიდებულებას კარგა ხნის წინ მიეჩვია, თუმცა, ქსელში თამაშის დროს მაინც ხვდება გენდერლ სტერეოტიპებს თან ისეთ ფორმებში რომ ზოგჯერ ემოციებს ვეღარ აკონტროლებს და აგრესიაზე გადადის. ასევე გვიყვება ისტორიას როდესაც სახლში მას არაერთხელ გადაუჭრეს ინტერნეტის კაბელი რათა არე თამაშა და იხსენებს ფრაზებს „გოგო ხარ რას თამაშობ; გოგონები ეგეთ მკვლელობებს არ თამაშობენ, რაიმე გოგოს თამაშიმანც ითამაშე; რა კაცივით იქცევი; წიგნი წაიკითხე მაგ დებილებას ჯობია; როგორი კაცური თამაშები მოგწონს;“. ეკა ასევე ამბობს, რომ მას ქაუნთერის თამაში ძალიან მოსწონს და საერთოდ არ თვლის, რომ ეს მხოლოდ ბიჭებისთვისაა შექმნილი, რადგან მსოფლიო ტურნირებში, მართალია იშვიათად მაგრამ გოგონებიც იღებენ მონაწილეობას. ის ასევე გვიხსნის, რომ საქართველოში ცოტა გეიმერი გოგო გარემო ფაქტორების გამო, მათაც ტვინს

უზურღვენ მშობლები, ნათესავები მეზობლები და ნაცნობებიც კი რასაც ვეღარ უძლებენ და მალავენ ან კიდევ საერთოდ ეშვებიან თამაშს.

გიორგი ჩ. (13 წლის) ჩვენთან საუბრისას ამბობს, რომ ის დამოკიდებულია ვიდეთამაშებზე, თუმცა ეს არც ისე ცუდია, რადგან არაფერ სვენებს. მისთვის თამაში ჩვეულებრივი პროცესია, ისეთივე აუცილებელი როგორც ძილი და ჭამა.

კვლევის ერთ-ერთი მონაწილე ნინა (17 წლის) საუბრობს იმ ტენდენციაზე, რომელიც მსოფლიოშია გავრცელებული, თითქოს კარგი ჰაკერები თუ მოთამაშეები მხოლოდ ბიჭები არიან. რასაც იმ დამკვიდრებულ ნორმას უკავშირებს რომლის მიხედვითაც საზოგადოებას მიაჩნია რომ მათემატიკას კარგად მხოლოდ ბიჭები ფლობენ, თამაშებს და ჰაკერობას კი მათემატიკა აუცილებლად სჭირდება, განსაკუთრებით სტრატეგიულ თამაშებს. აქვე ამატებს, რომ ისიც სტერეოტიპული დამოკიდებულებაა, როდესაც მიიჩნევენ რომ გოგოებს უფრო რომანტიული, ფერმებისან „candy crash“-ის თამაში მოსწონთ, რადგან ისინი ნაზები და ფაქიზები არიან.

ნინა რ. (14 წლის) დაკვირვებით, ბიჭები უფრო ბევრია მოთამაშე მაგრამ არც გოგონები არიან ცოტა. მაგრამ ხშირად სერვერზე გოგონები იმიტომ შედიან, რომ ვიღაც გაიცნონ ან მისწერონ რომ თუ ამ ნივთს გაუგზავნიან ან ჩაურიცხავენ სკაიპში დაელაპარაკება ან გაიხდის. ნინა ამბობს, რომ მისი დაკვირვებით ყველაზე მეტი გოგო მოთამაშე Dota 2-ს, GO-ს და Lol-ს (League of Legends) ჰყავს.

გიორგი ს, (15წლის) ამბობს, რომ ბოროტების სავანეს თამაში (Resident Evil Retribution) მარტო მკვლელობაზეა ორიენტირებული და მას შეუძლებელია ჰქონდეს რამე დადებითი ეფექტი. „აქ ხერხით დასდევ ადამიანებს და ზომბებს, რაც ჩემთვისაც კი საკმაოდ რთული სანახავია. ამას როცა თამაშობ შეუძლებელია სრულ ჭკუაზე დარჩე, სისხლიც კი ისეთი რეალურია“...

ანა ს. (17 წლის) აღნიშნავს, რომ „მალადობრივ თამაშად აღიქმება ქაუნთერ სტრაიკი, ფიქრობენ, რომ მოთამაშე სიამოვნებას სხვების დახოცვით იღებს, მაგრამ რეალურად მოთამაშე ცდილობს გააუმჯობესოს სროლის ტექნიკა, სტრატეგია და ა.შ. ე.წ. "ხოცვა"

მისი მიზანი არაა და შესაბამისად ნეგატიური გავლენა არ აქვს ამ "მაღაღობის შემცველ თამაშს".

ლიზი წ. (13 წლის) თავისი დაკვირვების შედეგად ამბობს, რომ შეუძლებელია ნებისმიერ ადამიანზე არ იმოქმედოს თამაშში მოგება ან წაგება, რადგან ეს ცხოვრების წესად ყალიბდება. „ისევე როგორც გიხარია მაღალი ქულის მიღება, ასევე გიხარია მოგებაც და პირიქით.“ ჩვენთან საუბრისას ასევე აღნიშნავს, რომ ბევრი მაგარი გეიმერი ქალი არსებობს მსოფლიოში, თუნდაც ChloeLock, რომელიც მასავით CS:GO-სთამაშობს, ან JULIANO, SHEILA, MISS_RAGE.

შორენა მ. (11 წლის), ანა ს. (14 წლის), სანდრო ნ. (16 წლის), საბა ჯ. (14 წლის) ჩვენთან საუბრისას იხსენებენ, რომ გაუცდენიათ რეპეტიტორი და სკოლა თამაშებისთვის. გაუთენებიათ ღამე და როცა არ თამაშობენ ჰქონიათ ძილის პრობლემაც.

სოსო ა. (19 წლის) კვლევის ყველაზე „სტაჟიანი“ მონაწილეა. ის თავისი გამოცდილებით გვიზიარებს, რომ ახლა და ახლა უფრო მეტი მოთამაშე თუ გეიმერი გოგო გაჩნდა, ვიდრე აქამდე იყო და ეს ტენდენცია მზარდია. მისი შეხედულებით ბავშვებისათვის თამაშის დაშლა არ შეიძლება, არც გოგოსთვის და არც ბიჭისთვის, რადგან ეს იმას ემსგავსება საბავშვო ბაღში გოგონებს თოფს რომ არ აჭერინებენ ხელში - „არ შეიძლება გოგოს სათამაშო არ არისო“. ზოგადად, სოსო მიიჩნევს, რომ თამაშს არანაირი ეფექტი არ აქვს თუ ადამიანი გაწონასწორებულია, რადგან ეს მხოლოდ თამაშია. „ჩემზე არასოდეს უმოქმედია წაგებას და მოგებას, რადგან იმ ემოციას იქვე ვტოვებ და როცა რეალურ სამყაროს ვუბრუნდები იმ შედეგებს, რაც იქ მივიღე ყურადღებას არ ვაქცევ“. ის ასევე გვიყვება, რომ განსაკუთრებით ახლა საზოგადოებამ უნდა შეიგნოს, რომ თამაში ცუდი არ არის, რადგან ყველაზე მომგებიან ბიზნესად არის ჩამოყალიბებული.

ანანო ბ. (12 წლის) ამბობს, რომ ვიდეოთამაშები საუკეთესო საშუალებაა შენაირი ადამიანები იპოვო, გაიცნო და დაუმეგობრდე. გააუმჯობესოს უცხო ენა და ნეგატიური ემოციები თამაშში დატოვო. საუბრისას იხსენებ მშობლებისა და ოჯახის წევრების დამოკიდებულებას, როდესაც ვიდეოთამაშებს მათი აზრით დიდ დროს უთმობდა. როგორ უმახვილებდნენ ყურადღებას, რომ ის გოგო იყო და მსგავსი საქციელი არ

შეეფერებოდა. ასევე ახსენდება შემთხვევა, როდესაც დედამ სახლში ინტერნეტის კაბელი გადაუჭრა, რათა არ ეთამაშა და მას 2 კვირა არ ელაპარაკებოდა.

გიორგი ტ. (16 წლის) ვიდეოთამაშების გავლენებზე გვეუბნება, რომ მნიშვნელოვანია ვიცოდეთ სად თამაშობს ბავშვი. თავისი გამოცდილებიდან გვეუბნება, რომ მშობლები, უფრო მეტი სერიოზულობით უნდა უყურებდნენ ვიდეოთამაშებს, უნდა ყიდულობდნენ ექაუნტებს ან უჰოსტავდნენ სერვერებს, ამით გაცილებით ნაკლები ნეგატიური გავლენა ექნებოდა. ყველზე მეტად სწორედ ის აღიზიანებს და უშლის ნერვებს, როდესაც გაურკვეველ სერვერებზე ვილაცები იგინებიან, ან მოკვლით იმუქრებიან. ყველაფერი ეს კი ნერვიულს ხდის ნებისმიერს, გოგოსაც და ბიჭსაც.

კიდევ ერთი გეიმერი იხსენებს, რომ თამაშებიდან რეალობაში ბევრს გადმოაქვს ქცევები, სიარულის მანერა,, ხუმრობებსაც კი ამას უკავშირებენ. ახსენდება ბავშვები, რომლებიც რასაც Minecraft-ში აშენებენ, რეალობაშიც აუშენებიათ. ასეთი 3 გოგო ახსენდება. თუმცა ბიჭებზეც საუბრობს, რომლებიც სერვერზე მომხდარ უთანხმოებას რეალობაში აგრძელებენ. თავადაც ჰქონია ასეთი შემთხვევა, როდესაც სერვერზე ვილაცასთან იჩხუბა და მერე ეს რეალობაში საქმის გარჩევებით გაგრძელდა.

გიორგია ა. (17წლის) და გიორგი ტ.(12 წლის) არასოდეს დაინტერესებულან ვინ უფრო მეტს თამაშობს, ან ვინ უფრო მძაფრად აღიქვამს მოგება-წააგებას, რადგან არ დაფიქრებულან, რომ საზოგადოება აქაც ანსხვავებს სქესს.

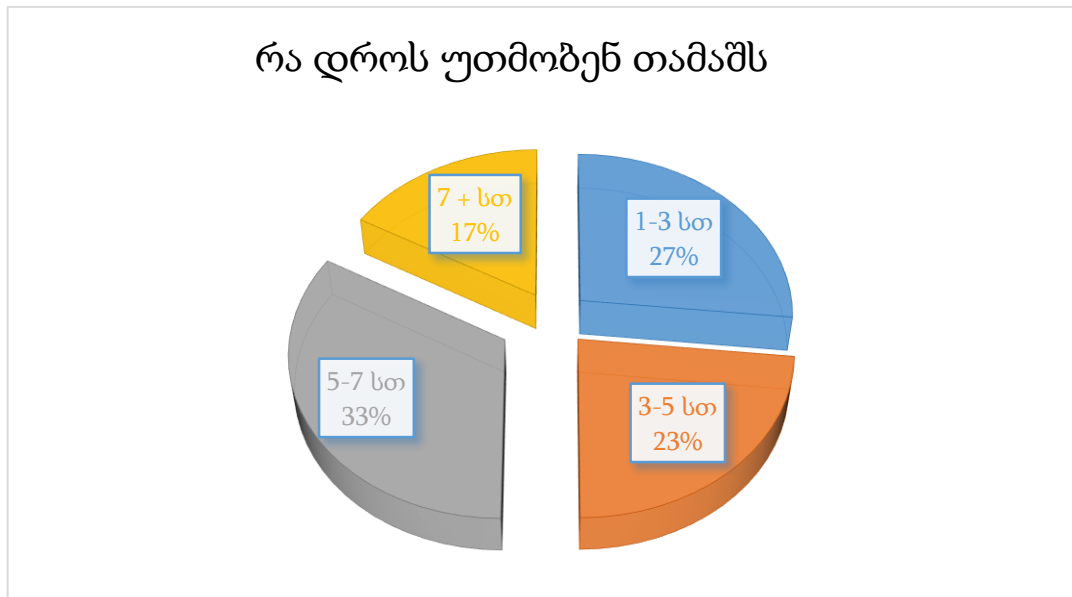
გეიმერი მეგი შ. (16 წლის) გვიყვება, რომ ფსიქოლოგთანაც კი მიიყვანეს, იმის გამო, რომ ხშირად თამაშობდა და როცა არ აძლევდნენ ამის უფლებას სახლში სკანდალი იწეოდა. ამბობს, რომ ხშირად 14 წლამდე ბავშვები გოგოებიც და ბიჭებიც ასაკს იტყუებიან ყალბ პროფილებს აკეთებენ და ისე თამაშობენ სერვერზე, რომელიც 14 წლამდე ასაკის ბავშვებს არ უშვებს. მიაჩნია, რომ ეს არ უნდა ხდებოდეს, რადგან 9 წლის ბავშვმა, არ უნდა უყუროს და უსმინოს იმ სიტყვებს, რასაც იყენებენ ხოლმე ქსელში. მისი დაკვირვებით გვიდასტურებს, რომ წაგებისას გოგონებიც და ბიჭებიც ერთნაირად რეაგირებენ.

ნატა რ. (17 წლის) ამბობს, რომ საქართველოში გოგონები იშვიათად არიან დაინტერესებული სერიოზული ვიდეოთამაშებით, რადგან ეს ჯერ ახალია მათთვის. ისევე, როგორც ადრე იყო ქალი საჭესთან. „*ნელ-ნელა ეს შემოდის და მიხარია, რომ მხოლოდ კატების მოვლას და ჩაცმას, ან რომანტიკულ თამაშებს არ ითამაშებენ. თან, მე თუ მკითხავთ, ის რომანტიული თამაშები გაცილებით საზიანოა, რადგან არის უაზრო კითხვები, შეუსწარი შენს შეყვარებულს სხვასთან, დამორღები თუ შეუერთდები, მსგავსი თამაშები არასრულწლოვნებისთვის განსაკუთრებით 15 წლამდე მგონი საზიანოა.*“

სიღრმისეული ინტერვიუს შემდეგ ჩამოვწერეთ მონაცემები, რათა გრაფიკულადაც გაგვეანალიზებია კვლევის მონაწილეების იმ საერთო კითხვების, პასუხი რომელიც შესაძლებელი იყო რაოდენობრივად დაგვეთვალა.

- რა დროს უთმობენ ვიდეოთამაშებს?

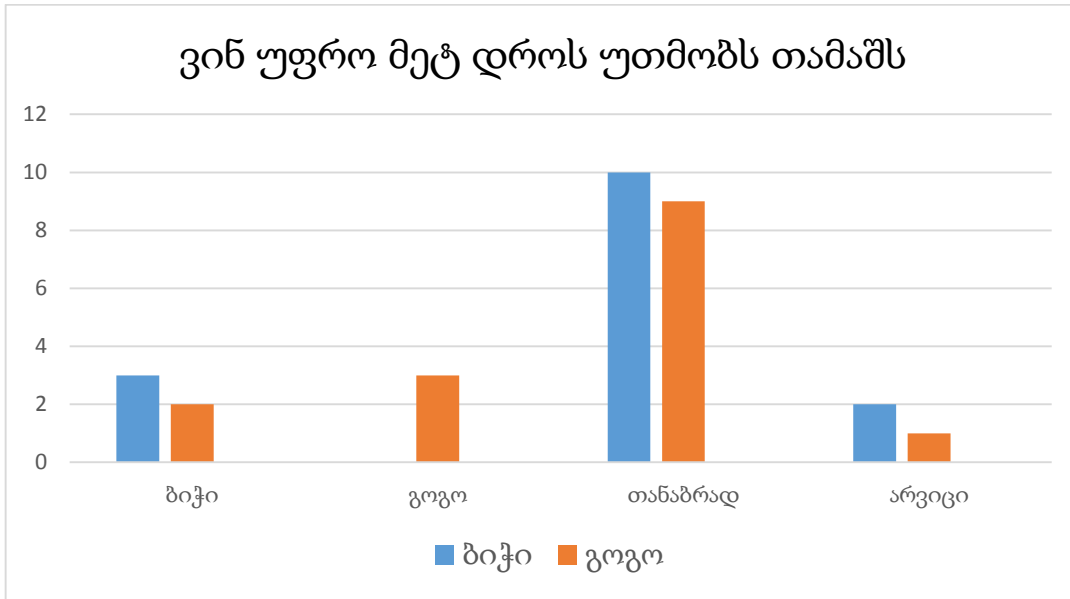
ცხრილი 3.2-1



ფიგურა 1 - რა დროს უთმობენ თამაშებს კვლევაში მონაწილე გეიმერები

- ვინ უფრო მეტ დროს უთმობს თამაშს გოგონები თუ ბიჭები;

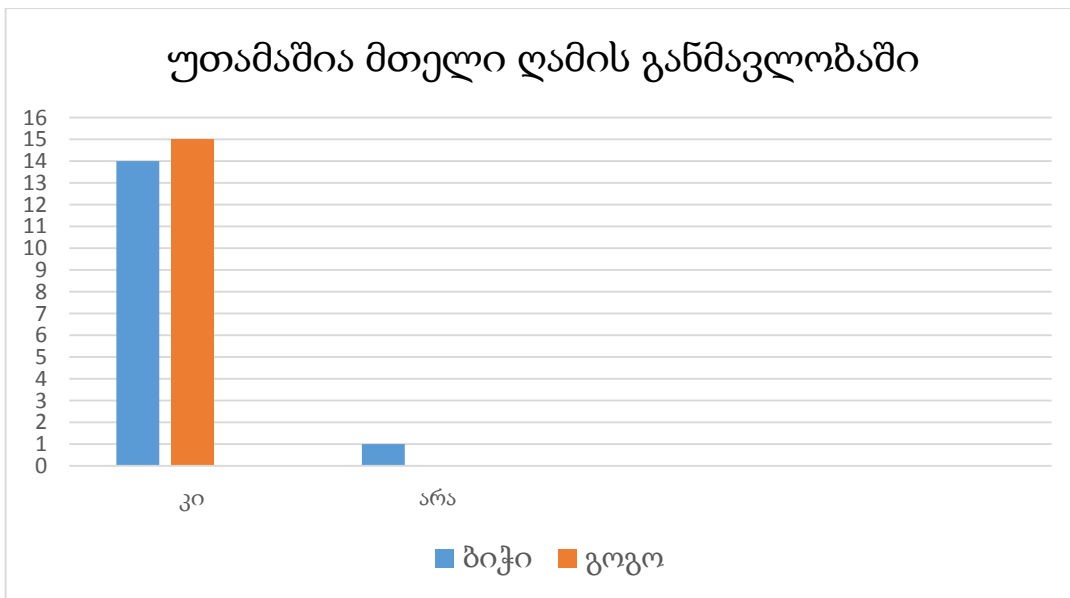
ცხრილი 3.2-2



ფიგურა 2 - ვინ უფრო მეტ დროს უთმობს თამაშს გოგონები თუ ბიჭები, კვლევაში მონაწილეთა აზრით

- გაუთენებიათ თუ არა ღამე ვიდეთამაშებისათვის;

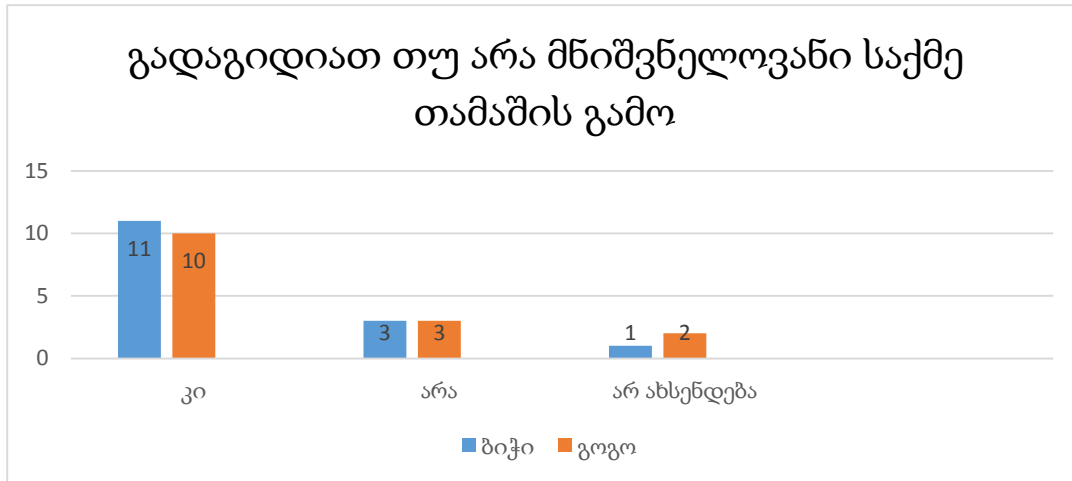
ცხრილი 3.2-3



ფიგურა 3 - უთამაშია მთელი ღამის განმავლობაში

- გადაუდიათ თუ არა მნიშვნელოვანი საქმე თამაშის გამო;

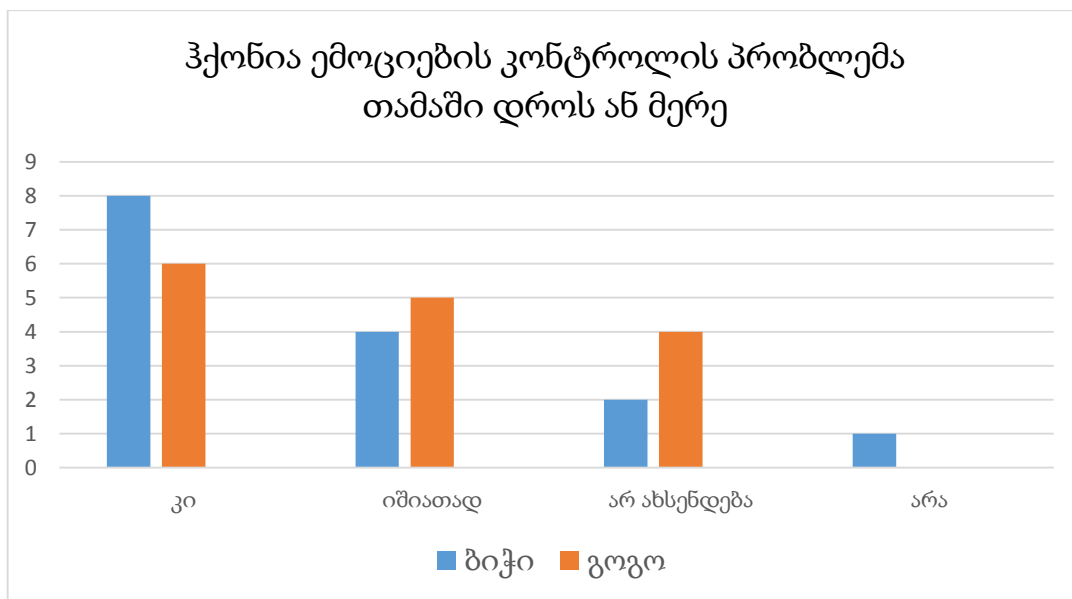
ცხრილი 3.2-4



ფიგურა 4 - გადაგიდიათ თუ არა მნიშვნელოვანი საქმე თამაშის გამო

- ჰქონიათ თუ არა ემოციების კონტროლის პრობლემა;

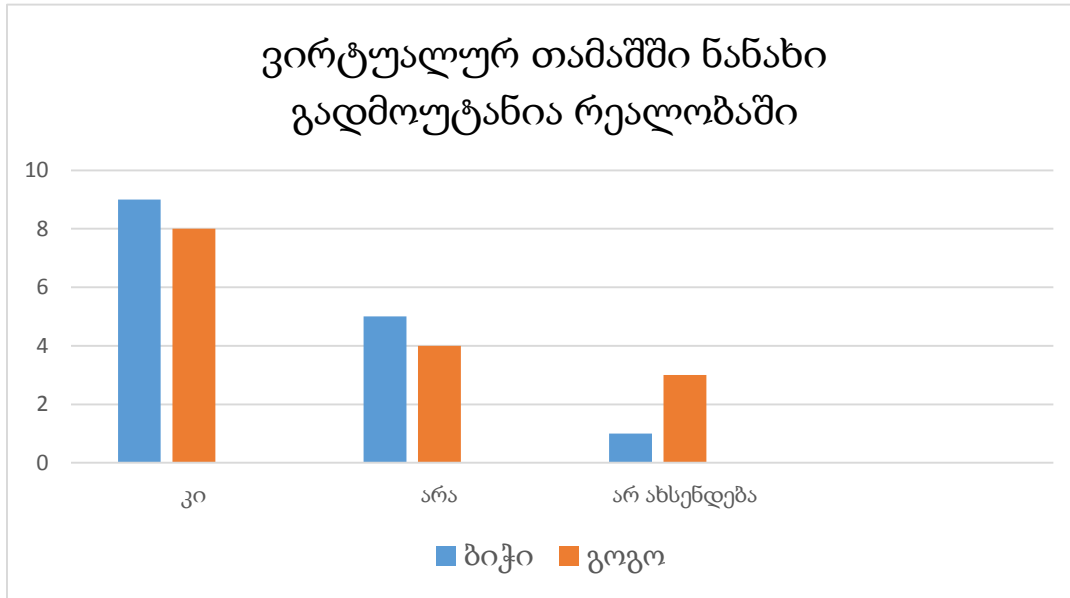
ცხრილი 3.2-5



ფიგურა 5- ჰქონია ემოციების კონტროლის პრობლემა თამაში დროს ან მერე

- გადმოუტანია თუ არა რეალურ ცხოვრებაში ვირტუალურ თამაშში ნანახი, პირდაპირ ან ირიბად.

ცხრილი 3.2-6



ფიგურა 6 - გადმოუტანიათ თუ არა ვირტუალურ თამაშში ნანახი რეალურ ცხოვრებაში

3.3 სიღრმისეული ინტერვიუს შეჯამება

რესპონდენტებმა, საკუთარი გამოცდილებითა და დაკვირვებით დაადასტურეს ჩვენი ჰიპოთეზის მართებულობა, რომ ეფექტების თვალსაზრისით გენდერული განსხვავება არ არსებობს. ისინი საუბრობენ იმაზეც, რომ ეს დამკვიდრებულ სტერეოტიპს უფრო ჰგავს, ვიდრე რეალობას. როცა ეცემი და გტკივა გოგო ხარ თუ ბიჭი მნიშვნელობა არ აქვს, ორივეს სტკივა.

რაოდენობრივმა მონაცემებმა აჩვენა, რომ სხვაობა სქესში არ არის, თუ ემოციების კონტროლის პრობლემა თამაშის ან მისი დასრულების დროს 8 ბიჭსა და 6 გოგოს ჰქონდა, მთელი ღამის განმავლობაში 15 გოგოს და 14 ბიჭს უთამაშია. ეს შედეგები უფრო ინდივიდუალურ შემთხვევამდე დადის, ვიდრე გლობალურ გენდერულ სხვაობამდე.

საერთო ჯამში, 30 გამოკითხული გეიმერიდან მხოლოდ 2-ს მიაჩნია, რომ გოგონები უფრო ნაკლებად ინტერესდებიან ისეთი თამაშებით, სადაც ბევრი სისხლია, სადაც მისიებია შესასრულებელი და შესაბამისად მათზე ნაკლები ნეგატიური გავლენა აქვთ, რადგან ისინი უფრო ლოგიკურ თამაშებს ანიჭებენ უპირატესობას. 3-ში არ დაინტერესებულა ამ თემით და შესაბამისად არ ფლობს ინფორმაციას. მონაწილეები საუბრობენ იმ ტენდენციაზეც, რომ მსოფლიოში გავრცელებული სტერეოტიპი თითქოს ჰაკერები, მოთამაშეები ბიჭები არიან, რაც სინამდვილეს არ შეესაბამება, რადგან ბოლო მონაცემებით გეიმერების დაახლოებით 36%

15 გეიმერი გოგოდან ყველა ერთხმად აღიარებს, რომ თამაშში სქესს მნიშვნელობა არ აქვს და მხოლოდ გემოვნებაზეა დამოკიდებული კონკრეტულად რა თამაშს ითამაშებენ.

29- მონაწილეს გაუთენებია ღამე თამაშისათვის, თანაც არა ერთხელ. უჩხუბია ოჯახის წევრებთან ან მეგობრებთან, როდესაც თამაშს არ აცლიან, უშლიან ან როდესაც წაუგია და ისინი მათთვის გამაღიზიანებელ კომენტარებს აკეთებენ ამაზე. გოგონებსაც და ბიჭებსაც ჰქონიათ შემთხვევა, სულ 12 მონაწილეს, როდესაც დაუზიანებია კლავიატურა, მაუსი ან სხვა საოფისე ნივთი ინტერნეტის გაქედვის, თამაშის წაგების ან დენის წასვლის დროს, ეს მაშინ, როდესაც ქსელში თამაშობენ.

17 მათგანს(9ბიჭი, 8 გოგო) რეალურ ცხოვრებაშიც გადმოუტანია თამაშში ნანახი ხერხები, 13-ს კი არ ახსენდება მსგავსი ფაქტი.

გამოკითხულთა 80% ადასტურებს, რომ მათი ხასიათის ჩამოყალიბებაში თუ უნარ-ჩვევების განვითარებაში ძალიან დიდი როლი მიუძღვის ვიდეოთამაშებს.

ზოგადად, ინეტრვიუებმა ცხადყო კვლევის ჰიპოთეზის მართებულობა. რა თქმა უნდა, ყველა ადამიანი ინდივიდუალურია და ყველა სხვადასხვა გვარად გამოხატავს ემოციას, მაგრამ ეფექტების თვალსაზრისით, სხვაობა არ არის. ორივე სქესზე წაგება და მოგება ერთნაირად მოქმედებს. ორივეს უხარია ან სწყინს. თამაშის დაშლასაც ანალოგიურად ერთნაირად განიცდიან, ზოგი მას ჩხუბით და ყვირილით გამოხატავს, ზოგი კი ხმის არ

გაცემით და პროტესტით. გოგონებსაც და ბიჭებსაც დაუმსხვრევიათ თამაშის დროს სხვადასხვა საჭირო ნივთები, კლავიატურა, მაუსი, ყურსასმენი, ნოუთბუქიც კი.

სხვაობა დაფიქსირდა მხოლოდ დამოკიდებულებაში, თუ ბიჭებს უფრო მეტად უპასუხისმგებლობად და უმაქნისებად მოიაზრებენ ვინც თამაშობს, გოგონებთან ეს ბევრად უფრო რთულადაა. მათი ოჯახის წევრებიც კი ხშირ შემთხვევაში გენდერულ სტერეოტიპებს უსვამენ ხაზს და საზოგადოებაც თამაშს ბიჭის საქმედ მიიჩნევენ. განსაკუთრებით ისეთი თამაშები მიიჩნევა კაცურ თამაშებად, სადაც მკვლელობა, სროლები, მისიების შესრულება ან სპორტია. გოგონების სათამაშოდ კი დიზაინერობა, მოდა, რომანტიკული, ცხოველების მოვლა, ლოგიკური, სათავგადასავლო და შემეცნებითი თამაშები აღიქმება. გეიმერი გოგონები ხშირად ხვდებიან გენდერულ სტერეოტიპებს. ერთ-ერთმა მათგანმა მოგვიყვა, რომ სერვერზე გოგოს მეტსახელით ბანი დაადეს, როცა სხვა ექაუნთი გააკეთა და ბიჭის სახელით თამაშობდა პრობლემა არ შექმნია.

3.4 შემთხვევათა ანალიზი - Case Study

მონაწილეები და შედეგები

სიღრმისეული ინტერვიუების, მათი გაანალიზებისა და საზოგადოების აზრის კვლევის გარდა, ვიდეოთამაშების ეფექტების გენდერულ ჭრილში სხვაობის დასადგენად, ასევე ჩავატარეთ ორი ამბის შესწავლა. კვლევაში მონაწილე „გეიმერებისგან“ ორი მონაწილე შეირჩა - გოგო და ბიჭი. მათზე დაკვირვება და ინტერვიუ 7 დღის განმავლობაში მიმდინარეობდა. მონაწილეების არჩევისას ჩამოვყალიბეთ კრიტერიუმები, რასაც ისინი უნდა აკმაყოფილებდნენ.

1. ვიდეოთამაშებს დღეში მინიმუმ 4-5 საათს უთმობენ
2. თამაშობს სხვადასხვა ტიპის ვიდეოთამაშებს, მათ შორის ძალადობის შემცველსაც

3. ვიდეოთამაშში მიმდინარე პროცესები ერთხელ მაინც განუხორციელებია რეალურ სამყაროში
4. მინიმუმ 10-ჯერ მაინც გაუთენებია ღამე ვიდეოთამაშის სათამაშოდ
5. არის 12 დან 17 წლამდე ასაკობრივ ჯგუფში

ერთ-ერთი მონაწილე გ.ჩ. 13 წლისაა. მისი ცხოვრების ყველა ასპექტი ვიდეოთამაშების უკავშირდება. ზუსტად არ ახსოვს სერიოზულად ვიდეოთამაშები როდის დაიწყო, თუმცა ვარაუდობს, რომ ეს 7-8 წლის ასაკში მოხდა. კვლევის მონაწილე თავად თვლის, რომ დამოკიდებულია ვიდეოთამაშებზე, მაგრამ ამაში ცუდს ვერაფერს ხედავს. გ.ჩ. მიიჩნევს, რომ სკოლაში თუ ეზოში, ხშირად დახმარებია ვიდეოთამაში პრობლემის მოგვარებაში და რომ ეს, ერთგვარი რელაქსაციის საშუალება ამისთვის.

მისი ერთი ჩვეულებრივი დღე გაღვიძებისთანავე ვიდეოთამაშებით იწყება. შემდეგ სკოლისთვის მზადებით გრძელდება. სკოლაში გაკვეთილებსა თუ შესვენებებზე, მისივე თქმით, ხშირად განიხილავენ თამაშის ამა თუ იმ საფეხურს, ტურს, გმირსა და მოგების ხერხებს. სკოლიდან მოსული ისევ ვიდეოთამაშებს უბრუნდება და 3 საათის განმავლობაში (ეს მისი შესვენების დროა) მხოლოდ ამას უთმობს. გარდა თამაშებისა, მას აქვს თავისი არხი (channel) youtube.com-ზე, სადაც სხვებს ასწავლის ამა თუ იმ თამაშში როგორ გადავიდნენ შემდეგ ტურში, როგორ მოკლან მტერი, დააგონ მახეები და დაჰაკონ სერვერზე არსებული თამაშები. ამ ყველაფრისთვის ის იღებს ვიდეოებს, ამონტაჟებს და თავის გვერდზე ათავსებს. მას არ მოსწონს ეზოში თამაში ან მეგობრებთან ერთად სეირნობა. ამბობს, რომ რეალური მეგობრები არ ყავს და არც სჭირდება, რადგან ონლაინში სერვერზე გაცნობილი მეგობრებიც საკმარისია მისთვის. მისი თამაშები მრავალფეროვანია: მისიების შესრულება, რომელიც ძალადობას უკავშირდება, სათავგადასავლო თამაშები, სადაც უნდა შეიქმნა ცხოვრების სტილი. მათ თამაშობს როგორც სერვერზე, ონლაინ ანუ ქსელში ასევე ქსელის გარეშე, თუმცა უპირატესობას ქსელში თამაშს ანიჭებს. დაკვირვების პერიოდში გ.ჩ.-ს არ შეუცვლია ცხოვრების სტილი. ის ზუსტად ისევე იქცეოდა, როგორც მანამდე. იმისათვის, რომ უფრო გასაგები და მარტივად აღსაქმელი ყოფილიყო გ.ჩ.-ს დღის განრიგი, შევადგინეთ ცხრილი. (იხილეთ ცხრილი 4.3- 1)

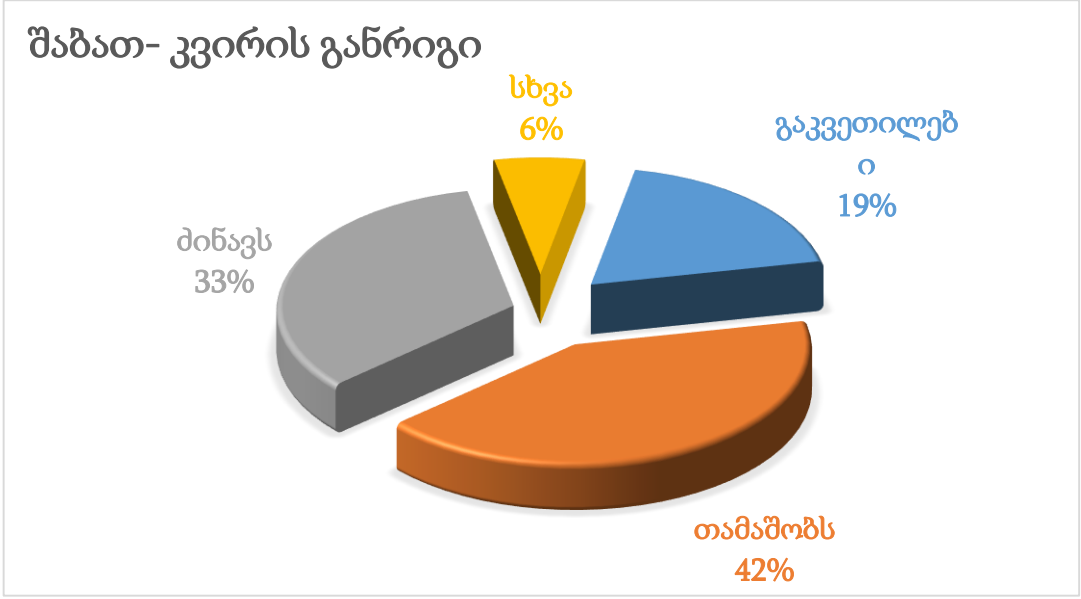
ცხრილი N 3.4 - 1

ორშაბათი- პარასკევი		შაბათ-კვირა	
09:30- 10:30	იღვიძებს. იცვამს. ჭამს.	11:00- 11:30	იღვიძებს. იცვამს. ჭამს.
10:30- 12:00	თამაშობს კომპიუტერს	11:30- 13:00	თამაშობს კომპიუტერს
12:00- 13:10	ემზადება სკოლაში წასასვლელად	13:00- 15:00	ამზადებს გაკვეთილებს
13:10- 18:30	სკოლაშია	15:00- 18:00	თამაშობს ვიდეოთამაშებს
18:30- 21:00	თამაშობს ვიდეოთამაშებს და ჭამს კომპიუტერთან	18:00- 20:30	ამზადებს გაკვეთილებს (მასწავლებელთან ერთად)
21:00- 22:30	ამზადებს გაკვეთილებს მასწავლებელთან ერთად	21:00- 02:00	თამაშობს ვიდეოთამაშებს, იღებს ვიდეოებს
22:30- 12:00	თამაშობს ვიდეოთამაშებს	21:00- 01:00	თამაშობს ვიდეოთამაშებს, იღებს ვიდეოებს
	დღეში თამაშობს 5,5/6 საათი		დღეში თამაშობს 9/10 საათი

ფიგურა 7- შემთხვევათა ანალიზის მონაწილის დღის წესრიგი

პროცენტულად რომ დავალაგოთ ეს შედეგები, მივიღებთ, რომ დღის განმავლობაში (შაბათ კვირის გარდა) თამაშებს, ძილის შემდეგ, ყველაზე მეტ დროს უთმობს, შაბათ-კვირას კი, ვიდეოთამაშებს დღის 41,(6)% უთმობს. (იხ. ცხრილი 3.4 -2)

ცხრილი 3.4 -2



ფიგურა 8 - შემთხვევათა ანალიზის მონაწილის შაბათ-კვირის დღის წესრიგი

იქედან გამომდინარე, რომ გ.ჩ. ძალიან დიდ დროს ატარებს ერთი და იგივე პოზაში მჯდომარე, მას აქვს სქოლიოზი (ანუ წელშია მოხრილი). დიდი ხნის განმავლობაში ჰქონდა საშინელი თავის ტკივილები, რაც ექიმმა დაუდგინა, რომ ეკრანის მიმართ სენსიტიურობის გამო ჰქონდა. გ.ჩ. პრობლემები აქვს დედასთან, რადგან ის ვიდეოთამაშებს უკრძალავს და ცდილობს გადააჩვიოს. ისინი ხშირად კამათობენ და ჩხუბობენ ისე, რომ გ.ჩ. დედის შეურაცხყოფაზეც გადადის, სიტყვიერად და ფიზიკურადაც. ხდება საოცრად აგრესიული თუ თამაშს უშლიან და მეცადინეობას აიძულებენ. მისი საშუალო აკადემიური მოსწრება კი ძალიან დაბალია (6-7 ქულა). კერძო რეპეტიტორი, რომელიც სკოლის დავალებებს აწერინებს, თუ რამე ახალს უხსნის მაქსიმალურად მისთვის მისახვედრ ენაზე უყვება.

გ. სათამაშოდ ძირითადად კომპიუტერს იყენებს, თუმცა პლანშეტი, x-box, მობილური მათაც მიმართავს ხოლმე.

გ.ჩ. თამაშობს მაფია 3-ს. რომლის მთავარი გმირის ქცევები და სიარულის ტიპი მისთვის მისაბადი აღმოჩნდა და რამდენიმე წლის განმავლობაში ცდილობდა მასსავით ევლო, რადგან მასსავით პოპულარული და „განგსტერული“ ყოფილიყო.

გ.ჩ.-ს ასევე ჰქონდა პრობლემა, რის გამოც ფსიქოლოგის დახმარება დასჭირდა. მას მისი თამაშის „Dead Island“ გმირი ზომბი მთელ სახლში ელანდებოდა და მხოლოდ შუქ ანთებულში შეეძლო გადაადგილება. ფსიქოლოგის დახმარების შემდეგ, მაშინ 11 წლის გ.-ს აღარ ელანდება ზომბები, დაეს თამაშიც ერთი შეხედვით უფრო მშვიდი და ნაკლებად აგრესიული თამაშებით „Minecraft“ „Ace of Spades“, „Terraria“ ჩაანაცვლეს. თუმცა ამ თამაშებშიც, გადასარჩენად უნდა მოკლა, გვხვდება სისხლიანი თვალეზიც, რომლებიც მოგზავდევნენ.

ბოლო რამდენიმე თვეა, რაც სახლში ყველას შეთანხმებით გ.ჩ.-ს აეკრძალა ღამის 3-4 საათამდე თამაში და ზემოთ ხსენებულ გრაფიკში ჩასვეს. რასაც მისი მხრიდან პროტესტი მოყვა.

დაკვირვებისას აღმოვაჩინეთ, რომ მხოლოდ გ. არ იყო ვიდეოთამაშებზე დამოკიდებული, რადგან ოჯახში ბების გარდა ყველა თამაშობს. დედა ფერმას სოციალურ ქსელში, მამა ვიქტორინის, შახმატის, პაზლის და მსგავსი ტიპის თამაშებს.

შემთხვევათა ანალიზის მეორე მონაწილე 17 წლისა .ა.ს.-ა. ის გაწევრიანებულია მოთამაშეთა კლუბში, სადაც დროის უმეტეს ნაწილს ატარებს. ისიც აკმაყოფილებს დაკვირვებისთვის აუცილებელ ყველა პირობას. განსხვავებით წინა მონაწილისგან ის ამით შემოსავალსაც იღებს, რადგან ქსელში ის და მისი მეგობრები ქმნიან ახალ „ექაუნთებს“ პრემიუმ კლასის სერვერზე და შემდეგ ყიდიან. ეს იდეა მათ მას შემდეგ დაებადათ, რაც მეგობრები ხშირად სთხოვდნენ დახმარებას ამა თუ იმ თამაშში კონკრეტული მისიებისა თუ ტურების შესრულებასა და პრემიუმ სერვერზე დარეგისტრირებაში. ა.-ს უკვე 2 წელია თავისი მოთამაშეთა კლუბი აქვს, სადაც ჯგუფის ლიდერია. ის თვლის, რომ პროგეიმერია ანუ პროფესიონალი მოთამაშეა. ა.-ს და მის მეგობრებს თავიანთ შტაბად ავტოფარები აქვთ გადაქცეული, სადაც მშობლებმა ინტერნეტი შეუყვანეს და მოუწყვეს როგორც კაბინეტი. სწავლის გაგრძელება ინფორმატიკაზე უნდა, მაგრამ არა საქართველოში. ა. ფიქრობს, რომ დიდი ხნის განმავლობაში სრულიად დამოკიდებული იყო თამაშებზე ახლა კი აკონტროლებს საკუთარ მოთხოვნილებებს.

14 წლის ასაკში ძილისა და ემოციების კონტროლის პრობლემა ჰქონდა. ხშირად ჩხუბობდა კლასელებთან, მშობლებთან უმცროს ძმასთან. ღამით პრაქტიკულად არ ეძინა, რადგან გვიანობამდე ქსელში თამაშობდა, მის გარეშე კი ვერ ისვენებდა. ა. მის მეგობრებთან ერთად დღეში 3-5 საათამდე ატარებს ვიდეოთამაშებთან. ზოგჯერ მეტსაც თუ ახალ ექაუნთებს ქმნიან ან შეჯიბრი აქვთ lol-ში (LOL(League of Legends, ლეგენდების გაერთიანება.) ეს არის თამაში, რომელიც MOBA-ს (მრავალ მოთამაშიანი ონლაინ საბრძოლო არენა) ტიპისაა.

ა.-ს დღე სკოლაში წასასვლელად მზადებით იწყება. მისი დღეების უმრავლესობა კი ასე გამოიყურება. დაახლოებით 3 საათისთვის ის და მისი მეგობრები იკრიბებიან მათ „შტაბში“, თამაშობენ, ერთობიან. შემდეგ სახლში მიდის 7-დან 9 საათამდე კერძო მასწავლებელი ჰყავს, რადგან აბიტურიენტი. მასწავლებლის შემდეგ კი სკოლის მასალა და მასწავლებლის მიერ დატოვებული მასალა აქვს მოსამზადებელი.

შაბათ-კვირა კი განსხვავებულია. 11 დან 4 მდე ა.ს რეპეტიტორები ჰყავს 4 ის შემდეგ კი, დროის უმეტეს ნაწილს ვიდეოთამაშებთან ატარებს.

პერიოდი, როდესაც ა-ზე დაკვირვება მიმდინარეობდა დაემთხვა საატესტატო გამოცდებს. ერთ-ერთი გამოცდის წინ მას და მის მეგობრებს ჰქონდათ შეჯიბრი სხვა გუნდთან. გამოცდის წინა ღამე 5 საათი გაატარეს თამაშში.

ა. გვიყვება, რომ მსგავსი შემთხვევები ბევრი აქვს, ზოგჯერ ძალიან მნიშვნელოვანი საქმეც გადაუდევს ან საერთოდ დავიწყებია, რადგან ეს მისი ცხოვრების ყველაზე დიდ ნაწილს იკავებს.

„გამოცდის წინ რომ არ გვეთამაშა, მთელი გამოცდა იმაზე ვიფიქრებდი ახლა რა სტრატეგიით შევუტიოთ მოწინააღმდეგეებს, ყველანაირად მოწყვეტილი ვიქნებოდი იმ საგანს, რასაც ვაბარებდი. ამიტომ, ძალიან კარგია, რომ წინა ღამეს მოვიშორეთ ეს და გამოცდაზე საღი გონებით გავედი“.

ა. ყვება, რომ ხშირად უჭირს იმ ადამიანების გაგება, რომელიც ცდილობს თამაშები საშინელ მონსტრად აქციოს, რადგან ის არა თუ მონსტრი, არამედ მეგობარია. სწორედ აქ

დახვეწა ინგლისური ენა, გაიჩინა მეგობრები, რომლებიც დღეს მასთან ერთად შტაბში არიან და დაანახა, რომ მხოლოდ ის არ არის შეყვარებული მითიურ გმირებსა და მათ ისტორიებზე.

დაკვირვებისას გამოვლინდა, რომ ა.ს-ს რთული ურთიერთობა აქვს მამასთან, რომელიც არ იღებს მის ჰობს სერიოზულად და დასცინის ხოლმე. ამ პერიოდში მას არ ჰქონია მნიშვნელოვანი ემოციების კონტროლის ან რეალობის დაკარგვის შემთხვევები, მაგრამ როგორც თავად გვიყვება ეს ეტაპები უკვე გაიარა. მაგრამ ამ ყველაფერს იმდენად ვიდეთამაშებს არ უკავშირებს, რამდენადაც სხვებისგან წამოსულ აგრესიას, რომელიც მის მიმართ იყო, როდესაც თამაშობდა. სწორედ ეს იწვევდა მასში გაღიზიანებას და შემდეგ საკუთარი თავის კონტროლი უჭირდა. ასევე გვიხსნის, რომ ადრე გაცილებით დიდხანს თამაშობდა, მაგრამ ახლა სამწუხაროდ დრო არ ჰყოფნის.

ჩვენი დაკვირვება ძირითადად თამაშის პროცესს ეხებოდა, მათ შტაბში. იყო მომენტები, როდესაც ა.-ს ვესაუბრებოდით, მაგრამ მისი პასუხი ან ძალიან გვიან გვიბრუნდებოდა ან რამდენიმე წუთში გვეკითხებოდა რა ვკითხეთ.

თამაშის დროს მთლიანად გადადის იმ სამყაროში რასაც თამაშობს, მეგობრებს ეუბნება რა გააკეთონ, მათ შტაბს ასევე ჰყავს მონაწილე, რომელსაც რეალობაში არ იცნობენ და მხოლოდ ვირტუალურად ეკონტაქტებიან. ხმამაღლა განიცდის თითოეულ ქმედებას და ეჩხუბება ჯგუფის წევრებს, როდესაც ისე არ აკეთებენ, როგორც მან უთხრა, ან მიაჩნია, რომ მათ არასწორად გამოიყენეს ესა თუ ის იარაღი.

3.5 შემთხვევათა ანალიზის ძირითადი მიგნებების შეჯამება /ანალიზი

კვლევის ორივე მონაწილე მიიჩნევს, რომ ვიდეთამაშებში არ არსებობს სქესი და მნიშვნელობა არ აქვს, გოგო ხარ თუ ბიჭი „აქ ყველა ერთნაირია“. კვლევამ ცხადყო, რომ ისინი, შემთხვევათა ანალიზის ობიექტები, განურჩევლად სქესისა ხვდებიან ვიდეთამაშების გავლენის ქვეშ. მოსწონთ მსგავსი ტიპის თამაშები და მხოლოდ გარემოებების გამო არსებობს მათ შორის სხვაობა. მაგ. ის, რომ გ.-ს მშობლებიც

თამაშობენ და სახლში ჰყოფნის დროის უმეტეს ნაწილს კომპიუტერსა და სოციალურ ქსელს უთმობენ, რაც ამწვავებს გ-ს პრობლემას და ის ვერ ხვდება რატომ მიაჩნია საზოგადოებას ვიდეოთამაშები მავნებლად, ამ დოზით. ა.ს, კი მეგობრებთან ერთად აქვს საკუთარი „შტაბი“, მისი მშობლები არ არიან დამოკიდებული კომპიუტერსა და სოციალურ ქსელებზე, რაც მას უფრო, ხელსაყრელ პირობებში აყენებს.

საერთო ჯამში კი, ორივე მათგანს ჰქონია ძილის პრობლემა, ემოციების კონტროლი, გარიყულობის გრძნობა, თამაშის დაუოკებელი სურვილის, თამაშების რეალურ ცხოვრებაში გადმოტანის ფაქტები, ორივე თვლის, რომ დამოკიდებულები არიან. თუმცა გ. გაცილებით მეტ დროს უთმობს თამაშს, ვიდრე ა. აქაც გარემო პირობებია ჩართული ა. აბიტურიენტია და გამოცდებისთვის ემზადება. მათ შორის გავლენების კუთხით მნიშვნელოვანი გენდერული სხვაობა, რომელიც გარემოფაქტორების სხვადასხვაობით არ აიხსნება ამ კვლევის პროცესში არ გამოვლენილა.

3.6 რაოდენობრივი კვლევის შედეგები საზოგადოების აზრის დასადგენად:

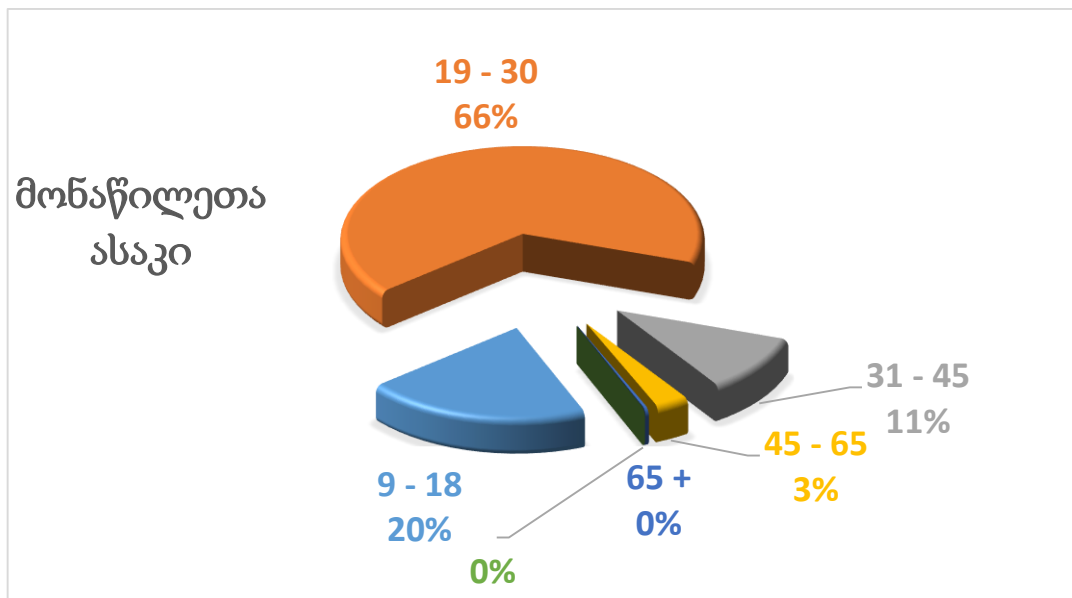
საზოგადოებაში უმრავი სტერეოტიპი არსებობს ვიდეოთამაშებსა და მათ უარყოფით თუ დადებით გავლენებზე. სანამ უშუალო კვლევაზე გადავიდოდით, სწორედ საზოგადოების დამოკიდებულება და მოსაზრება შევისწავლეთ. საკვლევად შეირჩა რამდენიმე ქალაქი: თბილისი, ქუთაისი, ბათუმი, ზუგდიდი, რუსთავი და გორი. მათ წარმომადგენლებს შევავსებინეთ კითხვარი, ზოგს ონლაინ რეჟიმში, ზოგსაც კი ანკეტირების საშუალებით. კითხვარი ჩვენ მიერ იყო შემდგარი, რათა დაგვედგინა საზოგადოების დამოკიდებულება საკვლევი თემის მიმართ. რა თქმა უნდა, 1013 ადამიანის აზრი არ გამოხატავს მთელი საზოგადოების დამოკიდებულებას, თუმცა ეს საშუალებას იძლევა გავაკეთოთ დასკვნები ამა თუ იმ ჩვენთვის საინტერესო თემებზე. ონლაინ რეჟიმში, კითხვარის შევსება მხოლოდ ერთხელ იყო შესაძლებელი, რადგან მონაცემების სიზუსტისთვის დავაწესეთ ლიმიტი.

კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 1013-მა ადამიანმა. მონაწილეების ასაკი 9 წლიდან იწყებოდა და ზედა ზღვარს შეზღუდვა არ ჰქონდა. მათი შერჩევა კი შემთხვევითი შერჩევის პრინციპით მოხდა.

კითხვარში იყო კითხვები მოზარდების დამოკიდებულებაზე ვიდეოთამაშების მიმართ, რამდენად ახდენს გავლენას, რა ტიპის გავლენები ჭარბობს, მათი აზრით. მონაწილეობს თუ არა ვიდეოთამაშები მოზარდების ხასიათის ფორმირებაში, უნდა თამაშობდნენ თუ არა მოზარდები ვიდეოთამაშებს და არის თუ არა სხვაობა სქესის მხრივ.

კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 445 კაცმა, და 568 ქალმა. მონაწილეების ყველაზე დიდი რაოდენობა 803 იყვნენ 19 დან 30 წლამდე ასაკობრივ ჯგუფში. იხ. ცხრილი 3.6-1

ცხრილი 3.6-1



ფიგურა 9- რაოდენობრივ კვლევაში მონაწილეთა ასაკი

კვლევის მონაწილეთა 609 (59,2%) მონაწილე არ თამაშობს ვიდეოთამაშებს, 190 (19,2%) მონაწილე -ზოგჯერ, 214 (21,6%) კი თამაშობს.

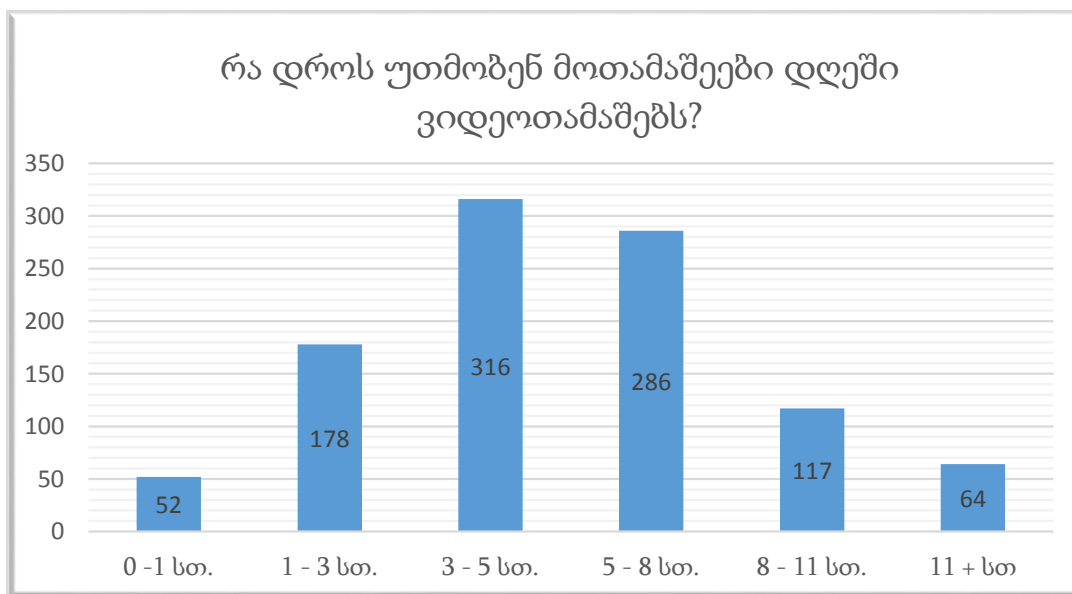
კვლევაში მონაწილეთა უმრავლესობა, თვლის რომ ბიჭები უფრო მეტ დროს უთმობენ ვიდეოთამაშებს, უფრო მეტი ბიჭი თამაშობს და ძალადობის შემცველ თამაშებს ანიჭებს უპირატესობას. ისინი ასევე აღნიშნავენ, რომ ბიჭებზე თამაშებს უფრო მეტი გავლენა

აქვთ და უფრო მეტადაც ცვლის მათ ქცევას, რადგან, განსაკუთრებით მოზარდობაში, მათი სამყარო სწორედ ამ თამაშების ირგვლივ ტრიალებს. თამაშებს განიხილავენ სკოლებში, დადიან ინტერნეტ კაფეებში და ერთმანეთს გამოცდილებებს უზიარებენ. თუმცა, რესპონდენტთა გარკვეული ნაწილი, მიიჩნევს, რომ სქესს მნიშვნელობა არ აქვს და ეს მხოლოდ პიროვნულ ინტერესებსა და გემოვნებაზეა დამოკიდებული. ასევე აღსანიშნავია ის ფაქტიც, რომ რესპონდენტი გოგოების გარკვეული ნაწილი დაინტერესებულია ე.წ. „ბიჭური თამაშებით“: სპორტი, რბოლა, მისიების შესრულება და სხვ. თუმცა გამოკითხული ბიჭების არცერთი პროცენტი არც კი განიხილავს, სპეციალურად გოგოებისათვის შექმნილ თამაშებს სერიოზულად (მოდა, მაკიაჟის გაკეთება, თავის მოვლა, ცხოველების მოვლა, ფერმა...)

გამოკითხულთა 90% მიიჩნევს, რომ საქართველოში ბიჭები უფრო მეტ დროს უთმობენ თამაშს. 9% მიიჩნევს რომ ეს რიცხვი თანაბარია, ხოლო მხოლოდ 10 ადამიანი, 1% ფიქრობს რომ გოგონები უფრო მეტ დროს უთმობენ ვიდეოთამაშებს ვიდრე ბიჭები.

ხოლო კითხვაზე თუ რა დროს უთმობენ მოთამაშეები თამაშს ხმები ასე გადანაწილდა (იხილეთ ცხრილი 3.6-2)

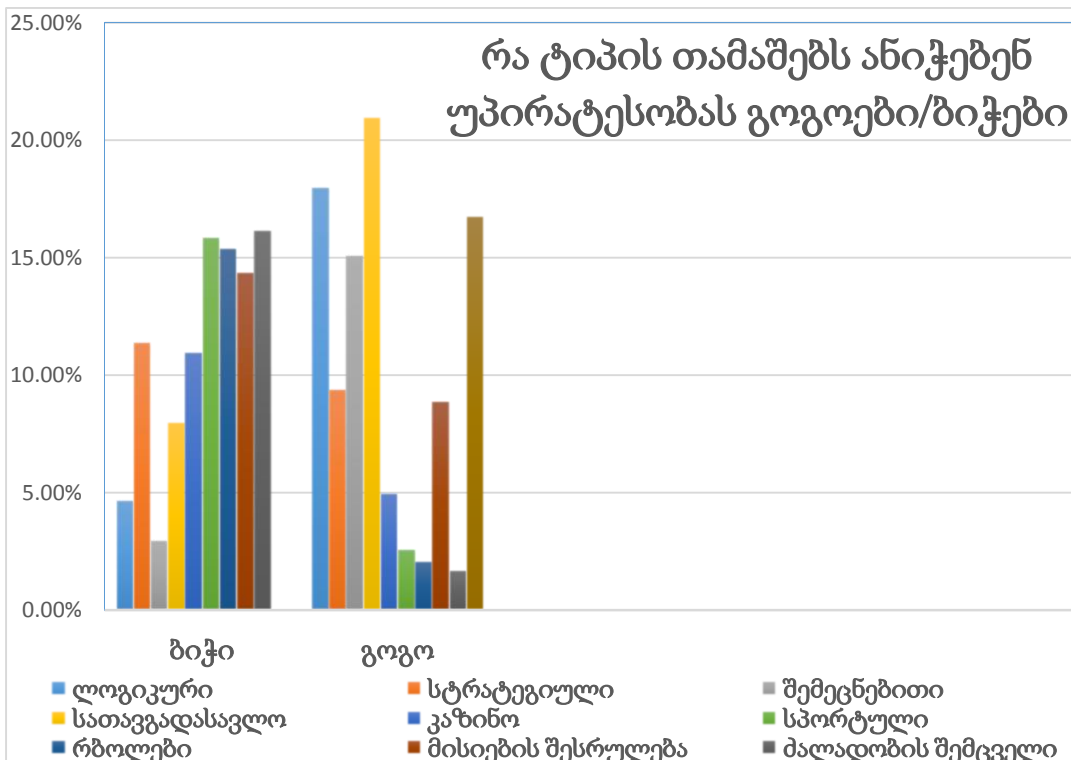
ცხრილი 3.6-2



ვიგურა 10 - რა დროს უთმობენ მოთამაშეები დღეში ვიდეოთამაშებს?

კვლევისას დავსვით კითხვა, რა ტიპის, კატეგორიის თამაშებს ანიჭებენ გოგონები და ბიჭები უპირატესობას. გამოკითხულთა უმრავლესობას, მიაჩნია, რომ გოგონები არიან დაინტერესებული ლოგიკური, სტრატეგიული, შემეცნებითი, მოდური და სათავგადასავლო თამაშებით ხოლო ბიჭები: მისიების შესრულებით, ძალადობის შემცველი თამაშებით, სპორტი, რბოლებით და ბანქო, კაზინო, ნარდი. (იხილეთ ცხრილი 3.6-3)

ცხრილი 3.6-3



ფიგურა 11 - რა ტიპის თამაშებს ანიჭებენ უპირატესობას გოგონები/ბიჭები

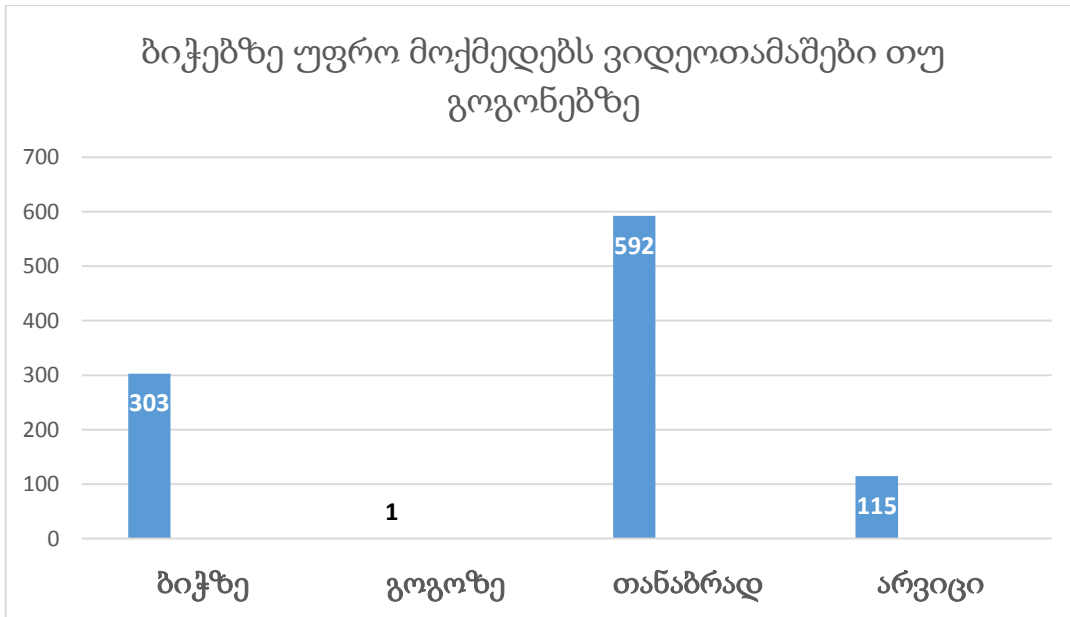
მათი 72,7 % თანხმდება, რომ ვიდეოთამაშების ზეგავლენა მეტად ნეგატიურია , თუმცა ზოგიერთი თამაშის ტიპსა და ადამიანის ფსიქიკურ მდგომარეობაზე საუბრობს. მათი უმრავლესობა საბოლოოდ ძალადობის მაპროვოცირებლად ისევ ვიდეოთამაშებს განიხილავს. ამ კითხვის ღია პასუხებში ვხვდებით პასუხებს: „თუ ძალადობის შემცველია, აუცილებლად უარყოფითი გავლენა ექნება; გააჩნია თამაშის ტიპსა და დოზას; უმეტეს შემთვევაში აქვს უარყოფითი გავლენა; ამაზე ცალსახა პასუხი არ არსებობს, ძალადობის შემცველ თამაშებს შეუძლია აგრესიის გამოიწვევაც და მისგან დაცლაც; გააჩნია ბავშვის ფსიქიკურ მდგომარეობას; ზედმეტი დოზით ყველაფერს

ნეგატიური გავლენა აქვს, მით უმეტეს ვიდეოთამაშებს; ბავშვებზე ახდენს ნეგატიურ გავლენას, რადგან ისინი არ არიან ჩამოყალიბებულები; და სხვ.“ მხოლოდ 10,6%-ს მიაჩნია, რომ ნეგატიური გავლენა თამაშებს არ გააჩნიათ, ამ პასუხის ამომრჩევთა ასაკობრივი ჯგუფი, უმეტესად 89,7%, 9-18 წლამდეა. აქ ვხვდებით პასუხებს: „5 წლიდან ვათამაშობ და არავითარი ნეგატიური გავლენა არ აქვს ჩემზე; ჩემზე აშკარად არ აქვს; მეცნიერულად დამტკიცებულია რომ არ აქვს; რა უარყოფითი გავლენა ხასიათზე მოვყავარ; ჩემთვის განტვირთვის საშუალებაა; და სხვ. „

რაც შეეხება ვიდეოთამაშების პოზიტიურ გავლენებს, კვლევაში მონაწილეები თვლიან, რომ ის ავითარებს გუნდური მუშაობის უნარს, სწრაფ რეაგირებას ასწავლის, რაც შემდეგ ბევრ რამეში ეხმარებათ თუნდაც მანქანის მართვაში, სტრატეგიულ დაგეგმვაში, უცხო ენასა და ლოგიკურ აზროვნებას ასწავლის; თამაშები ავითარებს მხედველობას, სხვადასხვა საგანის ცოდნას. აქვე ვხვდებით კომენტარებს: „უამრავ შემეცნებით უნარს ზრდის“; „ბევრი თამაშით ადამიანს მსოფლიოს ისტორიით უფრო დააინტერესებ, მითოლოგიითაც და, ასევე, სხვადასხვა გლობალური თუ ზოგადსაკაცობრიო საკითხებით ხოლმე. ზოგი აზროვნების განვითარებას უწყობს ხელს. მეცნიერულად დადასტურებული ფაქტებია“; „ვიდეოთამაშები ხელს უწყობს ანალიტიკური აზროვნების განვითარებას და განსაცდელის დროს იმ პიროვნებას, რომელიც ხშირად თამაშობს, შეუძლია უფრო სწრაფად იაზროვნოს და გადაჭრას პრობლემები. აგრეთვე, ვიდეოთამაშები ხელს უწყობენ ჩვენში დაგროვილი აგრესიის გარეთ გამოტანას“.

კითხვარში ასევე იყო კითხვა, რომელი სქესის წარმომადგენელზე შეიძლება ქონდეს მეტი გავლენა ვიდეოთამაშებს, სადაც წინა კითხვისგან განსხვავებული შედეგები მივიღეთ. მონაწილეთა 59,2%-ს მიიჩნია, რომ სქესს სხვაობა არ აქვს და ერთნაირ გავლენას ახდენს ორივეზე. იხილეთ ცხრილი 3.6-4

ცხრილი 3.6- 4



ფიგურა 12 - ბიჭებზე უფრო მოქმედებს ვიდეოთამაშები თუ გოგონებზე

3.7 რაოდენობრივი კვლევის შეჯამება

საბოლოოდ ჩატარებულმა კვლევამ, აჩვენა საზოგადოების დამოკიდებულება ვიდეოთამაშების მიმართ. მათი შეხედულებები ძალიან ახლოსაა იმ მოსაზრებებსა და სტერეოტიპებთან, რომელიც ფართოდაა გავრცელებული დღევანდელ რეალობაში. განსაკუთრებით კი გენდერულ ჭრილში. დღეს საქრათველოში ისევ არსებობს კაცური და ქალური პროფესიების ცნებები და შეფასებები. მსგავს შეფასებებში ხვდება ვიდეოთამაშებიც. მონაწილეთა უმრავლესობა თანხმდება, რომ თამაშები რეალობისა და დროის შეგრძნებას უკარგავს ბავშვებს და აქვს ბევრი ნეგატიური გავლენა. ძალადობის შემცველი ვიდეოთამაშები თავადაც იწვევს ძალადობას და რომ ეს ყველაფერი თანაბრად ეხება ბიჭებსაც და გოგონებსაც. თუმცა, გამოკითხულთა ნაწილს მიაჩნია რომ ეს ყველაფერი ბიჭებს ეხება. ისინი მიიჩნევენ, რომ ვიდეოთამაშებს ბიჭები მეტად თამაშობენ და შესაბამისად, ბიჭები უფრო მეტად მოექცევიან ზეგავლენის ქვეშ. მონაწილეთა 57,8% ამბობს, რომ მათ არასოდეს სმენიათ ვიდეოთამაშების პოზიტიური გავლენის შესახებ, რომელთაგანაც 17,5%-ს მიაჩნია, რომ შეუძლებელია ვიდეოთამაშებს

რაიმე პოზიტიური გავლენა ჰქონდეს. განსაკუთრებით უარყოფითად უყურებენ ვიდეოთამაშებს 36 + ასაკობრივი ჯგუფები.

გამოკითხულთა 73% მიიჩნევს, რომ ვიდეოთამაშები მოზარდების ხასიათის ფორმირებაში დიდ როლს თამაშობს, ხოლო 20% მიიჩნევს რომ იშვიათად ვიდეოთამაშების გავლენა მაინც დამოკიდებულია იმაზე, თუ რა დოზითა და რომელი ტიპის თამაშებს თამაშობს ადამიანი. ასევე, გამოკითხულთა საკმაოდ დიდი ნაწილი, 29,8% და 34,7% მიიჩნევს, რომ მოზარდებმა ვიდეოთამაშები საერთოდ არ უნდა ითამაშონ, ან მხოლოდ მშობლისა თუ მეურვის მეთვალყურეობის ქვეშ.

დასკვნა

ვიდეოთამაშებს, რომ დიდი გავლენა აქვთ მოზარდებსა და ბავშვებზე, უკვე არა ერთხელ ვახსენეთ კვლევის დასაწყისში. მის პოზიტიურ და ნეგატიურ ეფექტებსა და გავლენებზეც არაერთგზის ვისაუბრეთ. სოციალურ ქსელებსა და ფორუმებზე, ხშირად ვნახულობთ სტატუსებს შეწუხებული მშობლებისა, რომ მათი შვილები მუდმივად ვიდეოთამაშებს თამაშობენ, შემდეგ კი აგრესიულები, გაფანტულები და ფიზიკურად ჰიპერაქტიურები ხდებიან. ასევე, ხშირად საუბრობენ წართმეულ ბავშვობასა და სქოლიოზე, რომელსაც, მათი აზრით, ეს თამაშები იწვევს. ჩვენი საკვლევი თემაც, სწორედ მათი გავლენის კვლევა იყო, განსაკუთრებით კი გენდურულ ჭრილში სხვაობას ვიკვლევდით. თემის მთავრი ჰიპოთეზა იყო, რომ ვიდეოთამაშების გავლენა გოგონებსა და ბიჭებზე ერთნაირი. კვლევისას გამოვიყენეთ როგორც თვისებრივი, ასევე რაოდენობრივი კვლევის მეთოდები. შევაჯამეთ მონაცემები გავანალიზეთ და დავადასტურეთ ის ჰიპოთეზა, რომელიც მონაცემების შეგროვების შემდეგ გაგვიჩნდა. ადამიანები მედიის შინაარსობრივ ასპექტებს მოთხოვნილებების დასაკმაყოფილებლად ირჩევენ, რასაც ადასტურებს ისიც, რომ სხვადასხვა ტიპის გადაცემას სხვადასხვა ტიპის აუდიტორა ჰყავს. გამოყენების და დაკმაყოფილების თეორია სწორედ რომ ერგება ვიდეოთამაშებს და მასაც რა ტიპის თამაშს თამაშობ განურჩევლად სქესისა.

აქვე, შევასრულეთ კვლევის ის მთავარი მიზნები რაც თავდაპირველად დავისახეთ, დავადგინეთ რატომ ირჩევენ ვიდეოთამაშებს და კონკრეტულად ძალადობრივი ტიპისას, რაც ისევ გამოყენებისა და დაკმაყოფილების თეორიას უბრუნდება. მონაწილე გეიმერები ამბობენ, რომ ამით ავსებენ სიცარიელეს რასაც გრძნობენ, იცნობენ ახალ მეგობრებს, ერთობიან, მშიდდებიან, რელაქსაციასა და გართობისათვის მათთვის საუკეთესო საშუალებაა. ასევე გავარკვიეთ კონკრეტულად რა ეფექტები ჭარბობს მოთამაშეებში, მოქმედებს თუ არა მათზე საერთოდ და რამდენად რეალურად აღიქვამენ სხვაობას რეალობასა და ვირტუალურ სამყაროს შორის. აღმოვაჩინეთ, რომ მონაწილეთა უმრავლესობას, ერთხელ მაინც გადმოუტანია რეალურ ცხოვრებაში თამაშში ნანახი ან გმირის ქცევები.

კვლევისას ასევე დადგინდა მომხმარებლებისა და არა მომხმარებლების დამოკიდებულება ვიდეოთამაშების მიმართ. კვლევის მიგნება იყო, რომ სტერეოტიპული მიდგომები და შეხედულებები საკმაოდ ხშირია ამ სფეროში მოთამაშე თუ მომუშავე გოგოების მიმართ. შევისწავლეთ საზოგადოების აზრი და განწყობა 1013 ადამიანის გამოკითხვის სახით, საქართველოს 6 ქალაქში: თბილისი, ქუთაისი, ბათუმი, რუსთავი, ზუგდიდი და გორი. მათი მოსაზრებით საქართველოში გოგონებისათვის ვიდეოთამაშები განსაკუთრებით კი „სროლები, რბოლები, მისიების შესრულება, მრავალმოთამაშიანი ქსელური თამაშები, ზომბები, ძალადობის შემცველი თამაშები“ არ არის აქტუალური. რაც მოცემულ რეალობას არ შეესაბამება, რადგან ბოლო მონაცემებით მოთამაშეთა 48% გოგოები წარმოადგენენ.

საბოლოოდ, კი განვიხილეთ და გავანალიზეთ ეფექტები გოგოებსა და ბიჭებზე, განსაკუთრებით კი შემთხვევათა ანალიზმა აჩვენა, რომ ჩვენი კვლევის მთავარი ჰიპოთეზა მართებულია და სხვაობა გენდერული ჭრილით, ვიდეოთამაშების ეფექტებს არ აქვს.

მიგნებები

- მოთამაშეებს ცხოვრებაში ერთხელ მაინც გადმოაქვთ რეალობაში თამაშში ნანახი, გმირის ქცევა, ჩაცმის სტილი, პრობლემის მისეული გადაჭრა თუ მსგავსი სიარული;
- მოთამაშეებს ხშირად ექმნებათ ძილის პრობლემა;
- მოთამაშეებს ექმნებათ ემოციების კონტროლის პრობლემა, რის შემდეგაც ხშირ შემთხვევაში ჩხუბობენ ან აზიანებენ ნივთებს;
- თავად მოთამაშეები თუ გოგოც იმავე თამაშითაა დაინტერესებული ეფექტების კუთხით სქესს არ ანსხვავებენ;
- გოგონები ხშირად თამაშობენ „ბიჭებისთვის“ განკუთვნილ თამაშებს, ბიჭები კი გოგონებისათვის „განკუთვნილ“ თამაშებს სერიოზულად არც აღიქვამენ;
- გეიმერები აღიარებენ, რომ თამაშებმა მათ ახალი უნარ-ჩვევები გამოუმუშავა და მნიშვნელოვანი როლი ითამაშა ხასიათის ფორმირებაში;
- მოთამაშეები აღიარებენ, რომ ნეგატიური გავლენები აქვს თამაშებს, განსაკუთრებით ისეთებს, რომლებიც ზომბებსა და ადამიანების მოკვლაზეა, მაგრამ მხოლოდ იმ ადამიანებში ზრდის ძალადობის კოეფიციენტს, რომლებსაც ისედაც აქვთ ფსიქოლოგიური ან ემოციების კონტროლის პრობლემა.
- საზოგადოება სტერეოტიპულად უყურებს ვიდეოთამაშებს, და ეს „კაცის“ საქმედ მიაჩნია;
- გამოკითხულთა უმრავლესობას ჰგონია, რომ გოგონები საერთოდ არ თამაშობენ ძალადობის შემცველ თამაშებს;
- გეიმერი გოგონები ხშირად აწყდებიან გენდრული ჭრილით დისკრიმინაციას სერვერზე თუ საზოგადოებაში;
- 15 გეიმერი გოგონად ყველანი ერთხმად აღიარებს, რომ თამაშში სქესს მნიშვნელობა არ აქვს და მხოლოდ გემოვნებაზეა დამოკიდებული კონკრეტულად რა თამაშს ითამაშებენ.
- ქსელში თამაშისას უფრო მეტი ნეგატიური თუ პოზიტიური გავლენა აქვს თამაშს, ვიდრე მარტო თამაშისას;

რეკომენდაციები:

ფსიქოლოგები და მკვლევარები გვირჩევენ, რომ ბავშვებს, რომლებიც დიდ დროს უთმობენ კომპიუტერს, განსაკუთრებით კი ონლაინ ვიდეოთამაშებს უნდა შევუდგინოთ გრაფიკი, დიდი და გასაგები ენით ნაწერი, სადაც გაწერილი იქნება, რა დროს შეუძლია თამაში და რა დროს არა. ასევე გრაფიკში უნდა მოვათავსოთ ყველა ის კომპონენტი, რისი შესრულებაც აუცილებელია. ისეთი მარტივიც კი როგორცაა გაიხეხე კბილები, შეასრულე დავალებები, გააკეთე ვარჯიშები, განსაკუთრებით აუცილებელია ეს 13 წლამდე ასაკის მოზარდებში. არსებობს უამრავი რეკომენდაციები სხვადასხვა ფსიქოლოგებისა თუ მკვლევარებისა, როგორ არ გახდეს ჩვენი შვილები ვიდეოთამაშებზე დამოკიდებული; როგორ ჩამოვაშოროთ მას; როგორ დავიცვათ აგრესიისგან, რომელიც თამაშებს მოაქვს; როგორ დავიცვათ მათი ჯამრთელობა... მიუხედავად ამისა, ყველა ერთხმად თანხმდება, რომ ეს რჩევები ყველასთვის არ არის გამოსადეგი და რომ ყველაზე დიდი როლი ამაში მშობლებს უჭირავთ. www.theguardian.com-ის ელი გიბსონის სტატიაში (Gibson -2017. 7)⁵³, www.forbes.com -ის ჯორდან შაფიროს სტატიასა (Shapiro, შაფირო -2013. 12)⁵⁴ და ფსიქოლოგის ბრენტ კორნარდის წიგნში,⁵⁵ რომელიც ვიდეოთამაშებზე დამოკიდებულების მოხსნაზე ორიენტირებს - „როგორ დავეხმაროთ ბავშვებს, რომლებიც დამოკიდებულები არიან ვიდეოთამაშებზე, გზამკვლევი მშობლებისთვის“ (Dr. Cornard, კორნარდი- 2010. 1-20) მოცემულია სხვადასხვა ტიპის რეკომენდაციები. ჩვენ ეს რეკომენდაციები გავაერთიანეთ და დავამატეთ საკუთარი დაკვირვებისა და კვლევის შედეგად გამოვლენილებიც:

- შეადგინე მისი მოვალეობების გრაფიკი, მასთან შეთანხმებით;

⁵³ Gibson, E. (11. 05. 2017.). Children and video games: a parent's guide. www.theguardian.com. მოპოვებული www.theguardian.com .-დან

⁵⁴ Shapiro, J. (4. 12.2013). Research Says Parents And Kids Should Play Video Games Together. www.fobes.com .

⁵⁵ Cornard, D. et. al, (2010). *How to help Children Addicted to Video Games, A Guide for Parents* .

- დააწესე მკაცრი წესები, რამდენი საათი შეუძლია ითამაშოს დღიურად და ნელ-ნელა დრო 1-2 საათამდე შეამცირე;
- აუხსენი, რომ თამაშს მხოლოდ მაშინ შეძლებს, როცა მასზე დაკისრებულ მოვალეობებს შეასრულებს;
- ესაუბრე და განიხილე რა ხდებოდა მის თამაშში;
- დაანახე, რომ მის სიხარულს ან მწუხარებას იზიარებ (მოგებისას, წაგებისას);
- დაასაქმე სპორტით ან ავარჯიშე სახლში, შენთან ერთად;
- დააყენე აპლიკაცია მშობლის კონტროლი, რათა აკონტროლო რა ასაკისთვის განკუთვნილ თამაშებს თამაშობს;
- დააყენე პროგრამა, რომელიც ვიდეოთამაშების საათებს აკონტროლებს -
- ითამაშე მასთან ერთად ვიდეოთამაშები;
- დაინტერესდი კონკრეტულად ახლა რას აკეთებს ვიდეოთამაშში;
- დააყენე ციფრული საათი კომპიუტერთან- რათა უკეთ აკონტროლოს დრო, (ხშირად თამაშისას ისინი სივრცისა და დროის შეგრძნებას კარგავენ, ამიტომ ციფრული საათი მათ დაეხმარებათ რეალურად აღიქვან დრო, რაც თამაშში დახარჯეს.)
- გამოიყენე ჩანაცვლების თეორია, - ვიდეოთამაშები ჩანანაცვლე მასთან ერთად გასეირნებით, სხვა თამაშებით, რომელსაც მასთან ერთად შენც ითამაშებ;
- დააკისრე მეტი პასუხისმგებლობა, თუნდაც შინაური ცხოველის შეძენით;
- აკონტროლე თამაშის დროს 45 წუთში ერთხელ მაინც ადგეს და წელში გაიმართოს;
- აკონტროლე დრო რამდენ საათს გაატარებს კომპიუტერთან, თამაშის დროის დასრულებამდე 5-10 წუთით ადრე შეახსენე დროის ამოწურვის შესახებ;
- თუ ნამდვილად სჭირდება დამატებითი 10 წუთი თამაშისთვის, თხოვე აგისნას რატომ და მიეცი ამის უფლება;
- უყიდე საოფისე სკამი, რომელსაც კარგი საზურგე აქვს მისაყრდნობად, რათა მაქსიმალურად შეამცირო სქოლიოზის განვითარების რისკი;
- წინასწარ აუხსენი რა ფასის გადახდა მოუწევს წესების არ შესრულების ან თამაშის დროის გადამეტების გამო;

- არასოდეს გაუთიშო თამაში, ეს მასში აგრესიასა და პროტესტის გრძნობას გამოიწვევს;
- დასვენების დღეებში მიეცი მეტი თავისუფლება;
- არასოდეს დაუშალო ვიდეოთამაში ჩხუბით;
- ყოველთვის შეაქე, როდესაც თამაშში 1-2 საათამდე დროს გაატარებს, განსაკუთრებით სკოლის პერიოდში;
- ეცადე შეაყვარო სხვადასხვა საგნები, თუნდაც მობილურის ონლაინ თამაშებით, რომელიც მათემატიკას, ფიზიკას, ქიმიას, ისტორიას ან უცხო ენას ეხება;
- ეცადე ჩაანაცვლო MMO (მრავალმოთამაშისგან შემდგარი ქსელური თამაში) ისეთი თამაშით, რომელსაც მარტო ითამაშებს ან მეგობრებთან ერთად სახლში და მის ბოლოში გავა, ანუ დაასრულებს (რადგან თამაშები, რომლებიც მოზარდებს მათზე დამოკიდებულს ხდიან უმეტესად მრავალმოთამაშისანი ქსელური თამაშებია, რომლებშიც განუსაზღვრელი ტურები და ქულების რაოდენობა.);
- საძინებელ ოთახში არასოდეს დაუდგა: კომპიუტერი, ლეპტოპი, PS4, X-BOX ;
- არასოდეს აჰყვე მის ემოციებს (თუ ის ჩხუბობს, რომ დრო ამოეწურა, მშვიდად აუხსენი რატომ ვერ გააგრძელებს თამაშს);
- იყავი ავტორიტეტი მის თვალში, ყოველთვის შეასრულე დაპირება, რაც არ უნდა რთული იყოს შენთვის;
- და რეკომენდაციები მათთვის, ვისი შვილიც ჯერ პატარაა და ახლა იწყებს თამაშს:
- მაქსიმალურად მთავრად ეკრანს, არ დასვა მულტფილმის, ანიმაციის საყურებლად ან ვიდეოთამაში არ ჩაურთო, როდესაც შენ გინდა ცოტა დაისვენო, ან დრო არ გაქვს;
- არ გამოიყენო ხშირად სოციალური ქსელი ან ვიდეოთამაშები მის დასანახად;
- არ დაუდგათ კომპიუტერი საძინებელ ოთახში;
- აუხსენი ვიდეოთამაშების დადებითი და უარყოფითი თვისებები;
- ესაუბრე ხშირად, დააკავე დამატებითი სავარჯიშოებით, სპორტი, ხელოვნება, მუსიკა...;
- შეარჩიე მისი ასაკის შესაბამისი თამაშები;
- დააყენე კომპიუტერზე მშობლის კონტროლი;

- გააცანი წესები, რისი შესრულების შემდეგ შეუძლია ვიდეოთამაშების თამაში;
- აუხსენი რა ფასის გადახდა მოუწევს წესების დარღვევისას;
- აკონტროლე რომელ სერვერზე თამაშობს და არის თუ არა ცენზურა დაცული ადმინისტრატორის მიერ;
- ეცადე აირჩიოს ისეთი თამაშები, რომელსაც აქვს სხვადასხვა ტურები და დასასრული;
- 2 წლამდე ასაკის ბავშვს არ მისცე თამაშის უფლება.

გამოყენებული ლიტერატურა

- Akiko Shibuya et. al. (August 23, 2007). The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan. SAGE Journals, 536.
- Anderson et. al. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review," Psychological Bulletin. pp. 73; 151.
- Anderson, C. a. (2003.12). The influence of media violence on youth. American psychological society 4,, 81-105.
- Bartholowa, C. A. (2002. 05). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. Journal of Experimental Social Psychology, N38, pg. 283-290.
- Behm-Morawitz, D. M. (01.08.2009). The Effects of the Sexualization of Female VideoGame Characters on Gender Stereotypingand Female Self-Concept. www.academia.edu, <https://goo.gl/C1i3SM>. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)
- Bernard Perron, F. S. (2016). Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion. Jefferson: McFarland & Company.
- Bromley, D. B. (1990). Academic contributions to psychological counselling: I. A philosophy of science for the study of individual cases. Counselling Psychology Quarterly, .
- Bushman, B. C. (2008. 3. 08). Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others. Journal of the association for psychological science. N 20, pg.273 -277.
- Carmen Russoniello et. al. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. Journal of Cybertherapy and Rehabilitation, pp 53-66.
- Carnagey, N. C. (Journal of experimental social psychology 43). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. 2007, pg.489-496.

- Castro J, S. A. (2011). Suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: results from the youth risk behavior survey 2007 and 2009. *Suicide Life Threat Behav* 41(3), pg.307–315. (ბოლო ნახვა 7.06.2017)
- Cornard, D. B. (2010). *How to help Children Addicted to Video Games, A Guide for Parents* .
- Cox et. al. (2014). Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery? *International Journal of Human-Computer Studies*, pp 654-662. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)
- DAVIES, M. (11 March 2015). Average person now spends more time on their phone and laptop than SLEEPING, study claims. *DailyMail.*, <http://www.dailymail.co.uk/health/article-2989952/How-technology-taking-lives-spend-time-phones-laptops-SLEEPING.html>. (ბოლო ნახვა 3.06.2017)
- FLETCHER, L. (15.10.2015). 14 Mass Murders Linked to Violent Video Games. [www.charismanews.com](http://www.charismanews.com/culture/52651-14-mass-murders-linked-to-violent-video-games), <http://www.charismanews.com/culture/52651-14-mass-murders-linked-to-violent-video-games>. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)
- Gibson, E. (11. 05. 2017.). Children and video games: a parent's guide. www.theguardian.com. Retrieved from www.theguardian.com .
- Greitemeyer, D. O. (January 23, 2014). *Video Games Do Affect Social Outcomes*. SAGE Journals.
- Griffiths, L. M. (2017, 06. 21.). The psychological effects of videogames. Retrieved from www.raco.cat: <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/266790/354412>(ბოლო ნახვა 10.05.2017)
- Gunter, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked*. England: Sheffield Academic Press, ltd.
- Gunter, B. (1998.). *The effects of video games on children*. sheffield academic press, 8-18.
- Hlodan, O. (2008. 10). *Digital Games: Learning through Play*. Oxford University Press- BioScience, No. 9, pg. 791.
- Jagad, L. (2011). *Online Gaming and Teamwork*. Georgia State University, 8 -18. (ბოლო ნახვა 3.06.2017)

Kovess MasfetyViviane, et. al. (2016 , March). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? Journal Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology N 51, pp. 349-357. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)

Leavitt, et. al. (18.05. 2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. Computer-Mediated Communication, 312–329.

McQuail, D. (1997). Audience Analysis. London: SAGE publication.

McQuil, D. (2010). McQuail's Mass Communication Theory. Los Angeles, London, New Delhi: SAGE publication.

Netzley, P. D. (2014). How Do Video Games Affect Society? ReferencePoint Press, Incorporated.

Pediatrics., A. A. (2009). Media Violence," Pediatrics. www.health.harvard.edu, pp. 1495–503.

Psychiatry, A. A. (2009). hildren and Video Games: Playing with Violence. www.health.harvard.edu. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)

Rideout, U. .. (2010). GENERATION M2, Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. A Kaiser Family Foundation Study, 2-14. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)

Rowan. (2015).

Severin & Tankard. (1979). Communication Theories: Origins, Methods, Uses. Hastings House.

Shapiro, J. (4. 12.2013). Research Says Parents And Kids Should Play Video Games Together. www.forbes.com. (ბოლო ნახვა 3.06.2017)

Sharon, S. (1997.Summer). Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. . Journal Western States Folklore Society N 56, 243-258. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)

Sherry John et. al. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preferencepg. 213-225.

Silvern Steven et. al. (2017.05.10). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. Pg.5-8. (ბოლო ნახვა 3.06.2017)

TSUKAYAMA, H. (2016.05.21). INTERNET ADDICTION IS COSTING YOUNG PEOPLE THEIR JOBS AND SOCIAL LIVES. Washington Post. (ბოლო ნახვა 10.05.2017)

Yin, R. (1994). Case Study Research: Design and Methods. Beverly Hills,. California: Sage .

Yin, R. K. (2003). Case study research: Design and methods (3rd ed.). CA.: Sage.

ზიმბარდო, ფ. (2009). ფსიქოლოგია და ცხოვრება,. თბილისი: სოციალურ მეცნიერებათა ცენტრი, თსუ-ს გამომცემლობა.

ზურაბიშვილი, თ. (2006). თვისებრივი მეთოდები სოციალურ კვლევაში. 16-24.

უზნაზე დიმიტრი. (2006). ზოგადი ფსიქოლოგია. თბილისი: საქართველოს მაცნე.

ქაფიანიძე, ე. (2014). მოქმედებს თუ არა კომპიუტერული თამაშები მოზარდის ემოციურ მდგომარეობაზე. 5-34.

ხეჩუაშვილი, ლ. (2003). პიროვნება: შესავალი პიროვნების ფსიქოლოგიაში. თბილისი.

დანართი # 1

ფიგურა 1 - რა დროს უთმობენ თამაშებს კვლევაში მონაწილე გეიმერები	37
ფიგურა 2 - ვინ უფრო მეტ დროს უთმობს თამაშს გოგონები თუ ბიჭები, კვლევაში მონაწილეთა აზრით.....	38
ფიგურა 3 - უთამაშიათ თუ არა მთელი ღამის განმავლობაში	38
ფიგურა 4 - გადაგიდიათ თუ არა მნიშვნელოვანი საქმე თამაშის გამო	39
ფიგურა 5- ჰქონია ემოციების კონტროლის პრობლემა თამაშში დროს ან მერე.....	39
ფიგურა 6 - გადმოუტანიათ ვირტუალურ თამაშში ნანახი რეალურ ცხოვრებაში.....	40
ფიგურა 7- შემთხვევათა ანალიზის მონაწილის დღის წესრიგი.....	44
ფიგურა 8 - შემთხვევათა ანალიზის მონაწილის შაბათ-კვირის დღის წესრიგი	45
ფიგურა 9- რაოდენობრივ კვლევაში მონაწილეთა ასაკი	50
ფიგურა 10 - რა დროს უთმობენ მოთამაშეები დღეში ვიდეოთამაშებს?	51
ფიგურა 11 - რა ტიპის თამაშებს ანიჭებენ უპირატესობას გოგონები/ბიჭები.....	52
ფიგურა 12 - ბიჭებზე უფრო მოქმედებს ვიდეოთამაშები თუ გოგონებზე	54

Ivane Javakhishvili Tbilisi State University
Social and Political Faculty

Ia Asatiani

The Influence of Online Video Games Effects in Adolescents

Mass Communication and Media Studies

The Thesis Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of
Master of Mass Communication and Media Study

Supervisor: TSU Professor, Dali Osepashvili

Co-Supervisor: Katherine Basilaia

TBILISI

2017